GAME SOFTWARE

VOL.247

电子游戏软件

6.99 震撼价!

特别策划

谁才是最强的次世代主机?

次世代游戏 终极大比拼

哪个上的游戏更好玩?

超大特辑 Part1

泄密战神3 买神机的理由

超大特辑 Part2

街头霸王4

核心对战系统图文解析

超热门新作攻略一网打尽!

马里奥与路易RPG3

猴子同学打造搞笑剧情攻略

死亡之屋·斩尽杀绝

关卡难点讲解/隐藏要素/一枪爆头攻略/高分经验

Destiny Links 命运连接

全部120个任务彻底流程攻略

F.E.A.R.2 起源计划

全14关流程攻略/关卡战斗要点/解谜指南/操作解析/枪械使用分析/细节技巧提示

异色代码 记忆之门

NDS名作续篇登陆Wii全九章流程攻略

《勇闯尸城2》登场!PS3/360同发!

疯狂世界(Wii)/金刚狼前传(360)/胧村正妖刀传(Wii)
铁拳6(PS3/360)/梦幻骑士(PSP)/女神异闻录(PSP)
变形金刚 堕落者的复仇(PS3/360)/虐杀原型(360)
通缉令(360)/战地1943(360)/横行霸道 血战唐人街(NDS)

真·风神制作

2009年03月上 总第247期
ISSN 1006-5032
05>
9 771006 503000

小编论战

DQ9咋会延期?

FF13的命运也将改变?

电软视点

一鸣惊人的雷骑士物语

猎人身后的跟风者身影

从班长到副班长,日本游戏市场的没落

向无知众神展开愤怒的复仇



现在《战神3》是PS3上两部最值得期待的动作游戏之一（另外一部是《旺达与巨像》的续作）。前两作被誉为PS2上动作游戏的经典，更直接影响了当时许多玩家的观点，使更多人接受了美式动作游戏生猛而沉重的感觉。随着更多游戏内容的放出，一个更完整的新作展现在大家面前。虽然现在距离游戏发售还有较长的一段时间，但是玩家们的期待是无法用语言表达的。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战神3			2009年
	动作冒险	SCEA	价格未定	美版
	蓝光光盘	1人	记忆容量未定	审查预定

惊天地泣鬼神

《战神3》经过2年的开发，现在已经有了一个比较完整的试玩版本。虽然《战神》的制作小组与主创几经变更，但是游戏的风格始终没有改变。这是一个用血腥和暴力渲染的动作游戏，但是游戏并非为了纯粹宣扬暴力。与其他一些同类型的游戏相比，本系列对于表现“暴力的美学”方面下了很大的功夫，让玩家在玩过之后意识到，自己玩的是一个充满阳刚魄力的游戏，克里托斯是游戏的主角，也是男子汉的象征。

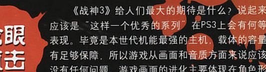

↑游戏中出现大群的敌人已经不是什么新鲜事了，这次登场的敌方军团来自奥林匹斯，像这样一个人对抗一个军团的场面以前也曾经出现过，这种战斗充分显示了游戏的恢弘气势，使玩家们赞叹不已。

英雄盖世兮 力拔千钧

←克里托斯威力依旧，终结敌人的动作轻松利落。

↑独眼巨人在历代都出现过，作为量产型的杂兵，巨人的攻击力高，而且出现的频率也高，一直是比较难对付的敌人。不过在和它对抗的时候经常出现QTE指令，灵活运用的话就可以使出华丽的连续技，用很X很暴力的手段将其干掉。

无限战力爆发！



《战神3》给人们最大的期待是什么？说起来应该是“这样一个优秀的系列”在PS3上会有何等表现。毕竟是本世代机能最强的主机，载体的容量有足够保障，所以游戏从画面和音质方面来说应该没有任何问题。游戏画面的进化主要体现在角色形象多边形的增加和贴图的细致化处理方面，PS3的机能可以保证游戏中的角色形象足够饱满，优于其他的机种（说实话这也是PS3本来就应该做得到的，不然的话SCE的美工在业界早就没有立足之地了）。而贴图部分因为可以使用更好的材质，也制作的更加精细。游戏的渲染效果比以前强化了，无论是白天、黑夜、黄昏等等气氛，都能够被很好地烘托出来，而《战神》这个游戏引以为傲的，正是这样一种用背景带动的大气磅礴的感觉。游戏画面中同时出现的敌人数量会增加，战斗场面也将变得更加火爆，大比例的战斗自然是不会缺少的了，而且与巨大的敌人对抗也是玩家们所期待的。除此之外，游戏的流程也将受到容量的影响。PS2的两部作品为了确保画面和游戏的长度，采用了D9的光盘格式。而PS3的蓝光载体容量是D9的数倍，在游戏时间方面绝对可以得到保障，至少不会比前两代短。而大容量的另外一个优势就是可以营造一个更广阔的冒险空间，不同场景之间的切换也会变得更加流畅。这些有利因素为《战神3》的高素质提供了可靠的保障，相信在游戏发售的时候，它会给玩家们带来更多惊喜。



↑克里托斯与独眼巨人对决的一个静止画面。在游戏中输入QTE的时候，视角镜头会随着克里托斯的动作而转换，给玩家一种看电影的感觉。天上的太阳与云层、近处的树木互相交错，构成了大气、壮观的游戏背景。

用全力给敌人致命一击



↑对付独眼巨人最实用的一招当然是挖眼珠了，毕竟它只有一个眼睛。克里托斯的愤怒与巨人的痛苦在这一瞬间表现到了极致。

←这个动作也是系列的经典招牌了。在操作主角使用QTE的时候克里托斯会跳到半空用双刀插向敌人，之后使用凶狠的特技将其毁灭。

《战神》这个系列给玩家带来的最大印象就是视觉效果的冲击。克里托斯在面对敌人的时候可以使用各种血腥暴力的技能，砍掉敌人的脑袋或者徒手将敌人撕扯成两半的暴力镜头在以前就是屡见不鲜的了，随着硬件机能的提升，这种血腥暴力的效果比以往有过之而无不及。我们可以从右边的图片中看到克里托斯杀死半人马骑士的瞬间，血花四溅的效果给人的感觉很有冲击感。这样的画面在游戏里是司空见惯的，因为美版游戏的分级是M级（17岁以上），所以游戏的制作者在血腥方面的设计并没有太多顾虑。尽管如此，这个游戏并非为了血腥而血腥，喷溅的鲜血是和激烈的战斗结合在一起的，玩家们在游戏的时候只会感到痛快淋漓，这也是《战神》的战斗给大家留下的最深刻的音箱。说到游戏的分级，因为不同国家地区对于游戏分级的标准不同，所以这个游戏的日版和美版的差别估计还是和以前一样，美版的血腥程度要比日版高很多，这也是为什么大部分玩家在玩《战神》的时候选择美版而不是日版的原因。如果日版的血腥程度也要和美版保持在同一水平的话，那么它的游戏分级恐怕要达到Z级了。《战神》的日版一般比美版要晚3个月到半年才推出，日版有日语配音（声优还不错），由CAPCOM代理发行，估计这次也是一样。



强悍的勇士驰骋在奥林匹斯山
将怒火熔化在无尽疯狂杀戮之中……



创造《战神》的人

《战神》系列的历代制作采用了不同的主创人物，PS2版的1和2由SCE Studios Santa Monica开发，主创人员是Cory Barlog和David Jaffe。他们两个也是创造战神系列的灵魂人物。在制作《战神》之前，David Jaff早在PS时代就以《烈火战车》闻名，Cory Barlog在制作《战神》之前的作品是Activision的《X战警 世纪之战》（2002）和EIDOS的《后院摔角：请勿模仿》（2003）。在创造了2代辉煌之后，这两位制作人相继离开了SCE，开始了自己的事业，但是他们留下的《战神》却成为玩家们永远怀念的经典。

追随历代《战神》的足迹，从制作人口中寻找幕后真实



当一个游戏成为流行的文化

David Jaffe对自己的工作最满意的一点，是《战神》在流行之后做为一种游戏文化传播到世界各地的玩家当中。一个游戏的传播本来是很正常的事情，但是《战神》的流行却是在美式动作游戏普遍被认为水平一般的时代发生的，更为重要的是，在《战神》推出之后，SCE也终于有了马里奥、士官长这样的招牌型角色（以前有个古惑狼勉强算招牌，但是在PS2时代版权已经不是SCE的了）。克里托斯的地位在玩家心目中扎下了根，美国玩家们为这样风格的游戏而疯狂不已，因为这正是他们需要的——凶猛的动作，华丽的招式，绝不拖泥带水的战斗，以及充满压迫感的BOSS。美国的游戏制作者在做动作游戏的时候往往在细节方面把握的不够好，但是这次《战神》却在这方面做得无懈可击。在PS2时代，《战神》作为动作游戏的代表，使玩家在美式游戏中除了枪车球之外有了更多选择，一个优秀的动作游戏成为流行文化，实在是一件很自然的事情。



辉煌的延续 与PS3擦肩而过

当Sony Santa Monica小组完成了《战神1》的开发工作后，导演David Jaffe为了新的追求而决定功成身退，以开发顾问的身份参与2代的制作，但不再负责开发小组的决定，1代的动画指挥Cory Barlog担任导演一职。游戏制作的时候正是PS3上市前夕，SCE最高决策层的Phil Harrison脑子一热突然提议要在PS3上制作这部作品——而当时PS2版《战神》的开发工作已经进行了一大半了。好在当时负责SCE北美开发事务的吉田修平力主制作PS2版，所以这部作品最终还是留在了旧主机上。实际上，即使制作PS2版，游戏的开发时间也是不够的，尤其是游戏最后的部分，有许多原来设计好的内容都被删掉了。但是为了保证游戏的质量，Cory Barlog还是在删减的时候尽量保存了能保存的部分，最终游戏的完成度还是很高的，但是如果不是因为制作时间有限，这个游戏还可以做得更好。对于游戏的开发者来说这确实是一个遗憾，但是玩家们看到的游戏，依旧精彩异常。



经典的凝缩 《战神》登陆PSP

《战神》经过2代的发展，已经成为人气极高的经典，这样一部作品在PSP上出现确实显得有些神奇，但是这个世界上每天都是有奇迹在发生的。当《战神 奥林匹斯之链》宣布制作并且公开画面与录像之后，所有PSP玩家都为之疯狂。2代的导演Cory Barlog监督了PSP游戏《战神：奥林匹斯之链》的开发工作，但是负责游戏制作的Ready at Dawn是一个实力小组，他们制作的《Daxter》也是PSP上很优秀的游戏。《奥林匹斯之链》的开发工作十分顺利，但是也存在着不少困难。最大的困难是游戏容量的限制，毕竟PSP的UMD容量只有1G多，不像PS2的D9一样，所以游戏的制作是一件很讲技术含量的事情。除此之外，PSP的按键不足使游戏不能像PS2一样操作，但是游戏的设计者考虑到这一点，合理地安排了键位。PSP版《战神》在玩家当中创下相当高的口碑，而且在系列中第一次推出了官方中文版。遗憾的是Ready at Dawn在做完这个游戏之后就不再制作PSP的游戏了，并且把全套开发设备还了回去。之后他们为CAPCOM和任天堂移植了Wii版的《大神》，目前他们在开发Xbox360和PS3的街机对战平台。

D-Day+Cloverfield+Kratos=战神3

当《战神3》的最新宣传片推出的时候，超过50家欧美游戏媒体的记者第一次亲眼目睹了游戏的演示。游戏导演 Stig Asmussen 向大家介绍了一些游戏关键要素：新的可供骑乘的敌人Titan，新的武器系统以及大场面的战斗。制作者在现场给观众演示了20分钟的实机游戏试玩，之后Stig 回答了媒体的问题。

Stig将《战神3》描绘成D-Day（诺曼底登陆）、Cloverfield（科洛弗档案）和克里托斯结合的产物，充分强调了游戏在大气氛的制作方面所下的功夫。

在谈到如何让新玩家们熟悉本作和前作的时候，Stig表示本作是系列的延续，因此3代的故事肯定和前两代紧密连接。但是游戏本身也会对许多过去的事情进行解释，以免玩家们在玩这部作品的时候搞不清楚状况。

有记者问道了游戏分级审查（ESRB）的问题，Stig说，有些人觉得 游戏是小孩子的玩具，因此做游戏必须如何如何，必须减少对未成年人产生不良影响的部分。但是世界上也有很多成人玩家，也有专门为他们制作的游戏。他自己就是两个孩子的父亲，但是他不认为自己在为孩子们制作游戏，而是在为成年人制作。游戏里所有的暴力成分都是为了克里托斯这个角色而增加的，并不是为了暴力而暴力。

许多玩家不喜欢长时间的读盘或是剧情画面，Stig表示《战神3》是不会有很长的过场动画的，因为这个游戏的风格不允许拖沓（与之相比《合金装备4》是完全不同的风格）。而且游戏的读盘将非常流畅，玩家们几乎不会感觉到读盘时间。

游戏的流畅度也是被关注的一个问题。Stig表示，游戏的流畅是第一位，不会出现让玩家为了某个入口而绕远路这样的情况发生，毕竟这是动作游戏，不是冒险解谜游戏。



对于3代是"史诗的终章"这一说法，很多人认为这可能是《战神》系列的的最后一部作品。当被问及该系列是否就此终结的时候，Stig表示，现在所有的制作人员只是把全部精力集中在《战神3》的制作上。实际上，这个系列在当初策划的时候，确实是打算以三部曲的形式推出的。如果真是这样的话，那么3代肯定是最终作。但是现在这个系列的人气如此火爆，想在3代做完之后就此收手不干，恐怕SCE不会同意。当然了，要推出新的《战神》也未必是续作，《奥林匹斯之链》这样的前传也是一个选择。

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

GAME SOFTWARE
目录 CONTENTS 2009年05期 VOL.247

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



REMARKABLE REPOPTS 特别报道

MASTERMINDS 特别策划

FIRST LOOK 无双报道

本刊声明

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。
● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见下。

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）;2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472920
■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

CHECK!《质量效应2》发布，"主角阵亡"话题再卷波澜！

2009年2月20日，BioWare公布了本世代家用主机上最热门的角色扮演游戏之一（至少美国人是这么看的）——科幻RPG作品《质量效应》的续篇，制作者还放出了预告片。在预告片当中，玩家看到了上一代的主角Commander Shepard，经过一番详细的介绍之后,随后立刻介绍了角色的Status（状况）：Killed in action（阵亡），随后出现了主角的装甲被一个敌方的机器人穿着，这一切都使玩家感到一头雾水。究竟在1代的剧情结束之后发生了什么呢？主角究竟是真的在战斗中死去了，还是仅仅的一个假象？一个问题可能有很多个答案，但是玩家们现在还只能猜测。在游戏正式推出之前，一切的宣传都是表面现象，这个说法是经过很多次宣传轰炸之后得到的结果。

说起来最近一段时间游戏的续作的片头里把主角搞死的情况并不在少数。《生化危机5》里面



吉尔的坟墓就是一个典型的案例。在游戏正式发售之前，谁也不知道制作者为什么要这么做。一方面游戏的制作宣传需要这样爆炸性的标题新闻，另一方面游戏厂商也会用这样的烟幕弹来忽悠玩家。虽然游戏本身未必一定要靠这种猛料来宣传，但是这样的东西看多了，玩家们难免会产生免疫心理，到时候恐怕要用别的手段来找补了。

封面主题「战神3」



Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 247

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←《小小大星球》的制作人Evans绝对是08年度最成功的游戏人，小岛秀夫都要甘拜下风。



EVENT 日本专讯

PSN日服注册人数超过200万 下载内容极大丰富功能趋于完善

本刊讯 SCEJ于2月20日对外正式宣布，其旗下针对PS品牌的网络平台PlayStation Network（PSN）日本国内注册用户数量已突破200万，达到这个数字用了大约两年零两个月的时间。

PSN网络平台在2006年PS3初上市时同时上线开始运营，随着数次更新逐渐追加了如初代PS官方模拟游戏、虚拟网络商品等内容，对应PS3和PSP游戏的各项追加下载更新包更是其利用量最高的主要功能之一，多人在线对战的用户人数也在不断上升。根据统计，日本地区PSN平台月平均访问用户量达到70万个以上，PSN提供的各类内容累计下载次数已超过3500万次。随着SCE针对此平台的不断优化和改良，PSN的互动性、可操作性和下载内容的丰富程度都在不断完善和更新，PSN是目前与微软的XboxLive并列齐名的两大家用游戏网络平台，在未来的时间里，相信SCE与SONY方面会更加重视PSN的建设，也许还将扩展到PS品牌以外的更多领域寻求更大发展。





EVENT 美国专讯

2008年度D.I.C.E互动娱乐奖颁布 《小小大星球》摘取8项成为最大赢家

本刊讯 被称为游戏界的奥斯卡的D.I.C.E进行了2008年度最佳游戏颁奖典礼，于去年发售的PS3游戏软件《小小大星球》总共获得了8个奖项。一举成为了08年度游戏的最大赢家。

在本次D.I.C.E颁奖典礼上，《小小大星球》的制作人Evans是登台领奖次数最多的赢家，台下的观众到最后几乎已经看厌了他领奖的场面，Evans在领取奖项时激动地说道："这是我们制作过的最好的一张空白CD。"《小小大星球》最终获得了家庭游戏奖、艺术导演杰出成就奖、杰出创新游戏奖等8个年度奖项，其中还包括最高荣誉的总年度最佳游戏奖，绝对是赢到飞起的一款作品。此外，《死亡空间》获得了最佳音效、《辐射3》角色扮演游戏、《求生之路》在线联机游戏、《合金装备4》原创音乐等等，去年世界范围内最受欢迎的游戏基本都分别获得了不同分类的奖项。



SOFT 日本专讯

KONAMI新推出街机版《恶魔城》 鞭型控制器体感操作吸血鬼猎人

本刊讯 近日KONAMI公司新推出了一款使用特殊街机框体的新作《恶魔城Dracula THE ARCADE》，此游戏最大的特色就是使用了一条鞭子型的控制器进行体感式操作。

这款街机新作其实是系列初代《恶魔城Dracula》的重制版，游戏角色和音乐等都与原版保持一致，不同的是这个游戏并非使用街机传统的摇杆来操作，而是用一条形似圣鞭的鞭型控制器来模拟角色的挥鞭动作，结合鞭上的按钮进行各种操作的，包括角色的移动、攻击、副武器等都是用这条奇特的鞭子来完成。游戏还对应双人合作闯关，1P是大家熟悉的吸血鬼猎人西蒙，2P则是一名新角色，一位来自东方的女猎人，也同样是使用另一条鞭子来与1P进行合作杀敌。看到这里，可能各位会想起前段时间Wii上的那款《恶魔城 审判》，预计KONAMI很有可能也会将这款同样为体感操作的街机新作移植到Wii上吧。

↑同样是体感操作的恶魔城，以后会有移植Wii的打算吗？

EVENT 美国专讯

SQUARE·ENIX欲友好收购Eidos 大股东时代华纳投出赞成票

本刊讯 自从被TECMO摆了一道之后，SE寻觅新求婚对象的日子终于有了眉目，近日SE向美国Eidos Interactive提出了友好收购的提议，并得到了对方大股东强有力的支持。

Eidos Interactive是《古墓丽影》等欧美知名系列游戏的发行商，在2006年后被时代华纳收购了其20%的股份，后者也因此成为了其最有发言权的一大股东。此次SE向Eidos抛出了与上次TECMO同样友好的橄榄枝，有鉴在前，看来本次收购势在必得，而时代华纳表示出了极为赞成的态度，支持"日本第一RPG大厂"收购Eidos，以此能看出将股份卖给SE比自己手里拿着对其更有利。目前收购事宜还没有最终定论，Eidos方面将在三月份召开股东大会，就SE收购一事进行讨论及投票表决，考虑到大股东时代华纳的牵头，其他股东很有可能也会投出赞成票，但Eidos决策层最终如何决定，且要看最终的讨论结果而定。





↑如果这次收购再次泡汤，SE的脸面不知要往哪儿搁。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●根据统计，于2月19日发售的X360《星海传说4》日本地区首日销量达到了13万1000套，店头消化率高达80%，突破了X360软件日本首日销量的记录，预计本作将超过蓝龙成为X360日本销量第一的软件。

●据统计，同时于2月19日发售的掌机PSP游戏《偶像大师SP》的太阳、月亮、星星三版本合计首日销量为8万5000套，另外同日发售的NDS《光明力量 羽翼》首日销量为1万9000套，为PS2时代起光明系列首日最低销量。

●SCE的官方网站近日放出了一个新页面，内容为公开招聘新型游戏机评估测试人员，但并没有说明"新型游戏机"的具体情况，以此猜测很可能与传闻中的改良版PS3有关。

●SEGA公布了对应最新业务机板RINGEDGE的街机新作《BORDER BREAK》，此作将运用新机版的强大机能，实现最大10对10的同时20人团队对战，游戏画面效果还将实现前所未有的超高素质，可以说是一款集SEGA新技术于大成的新世代街机游戏大作。



●SEGA宣布原定于3月26日发售的NDS新作《凉宫春日的直列》延期至5月28日，延期理由是为了进一步提高游戏品质，以达到可以让玩家满意的水准。

●ACQUIRE公布了其NDS平台RPG新作《地牢与水坝》将于4月29日发售，价格5040日元，这是一款运用建筑水坝在地下迷宫抵抗魔物的异类RPG作品。

●SONY近日关于传闻很盛的PS4消息做出了官方澄清，称所谓PS4纯属子虚乌有，PS3拥有比PS2更为光明的前途，还有非常广大的空间有待发挥，用户可以放心购买PS3主机享受游戏。

●D3公司最近公布了一款对应X360平台的宅男向新作《Dream Club》，除了超萌的女仆装妹子外，本作还包含调教、培养亲密度、夜店工作等宅向育成要素，预定在今年火热的夏季发售。

●曾于去年在PS3/X360平台发售的大作《死亡空间》，将于Wii上推出一款前传性质的最新作，类型由前作的第三人称动作改为第一人称射击，并采用全新的主角和新场景，由原来的太空宇宙船转战到了荒凉的采掘殖民地，本作的游戏画面将达到Wii的最高水准，拥有不逊色于高清机的视觉感受。

SOFT 美国专讯

SEGA最新《VR网球2009》5月登场 新增十名实名角色及原创人物

本刊讯 SEGA公司宣布旗下著名的VR网球系列将推出最新作品《Virtua Tennis 2009》（VR网球2009），平台对应PS3/X360/Wii/PC平台，预定今年5月率先推出美版和欧版。



↑新时代的《VR网球》是否能延续SEGA帝国时代的无限辉煌呢？

《VR网球》系列被许多玩家赞誉为“最真实的网球游戏”，本次预定推出的新作将极大丰富游戏的内容，新增了十名以上取得实名授权的可使用角色，其中包含三名国际知名的网球明星。除了实际角色外，新作你还可以运用游戏自带的编辑功能自创自己的原创角色，来参加环绕全球的世界巡回锦标赛，充满代入感地去夺取属于自己的世界冠军。游戏的Wii还将是首款对应Wii MotionPlus的第三方游戏，感受像《Wii sport》一样操作网球明星们在球场上打球是十分值得期待的新亮点。此外，游戏还包括为数众多的迷你游戏，紧张的比赛途中你一定会觉得欢乐感十足。



《虚幻锦标赛3》游戏开发商破产未遂 Midway Games将继续经营寻求生机

本刊讯 出于各种各样的原因，很多曾辉煌过的公司一夜之间成为了破产后的瓦砾。Midway Games公司也眼看就成为这片瓦砾上的又一个盖楼者，只剩下了一口气苟延残喘。



美国Midway Games公司总部设于芝加哥，最近几年曾开发出不少PS3和X360的高清游戏作品，如《虚幻锦标赛3》、《真人快打VS漫画英雄》、《枪神》等游戏，在玩家得到了还算不错的口碑，但由于经营原因负债数额过于巨大，而向法院申请了破产保护，近日美国破产法院宣判Midway Games得以继续开张经营，但由于资金和人员已亏空殆尽，原本其正在开发中的项目如《致命车手》等作将很难再进行下去，已经排起长龙的债主更是公司无法承受的压力，目前来看，趁着品牌还在寻求一家合适的买家被收购是最明智的选择，不然破产死掉只是时间早晚的问题。



任天堂非全资新子公司Project Sora成立 樱井政博领衔新公司新游戏项目开发

本刊讯 2月18日任天堂成立了旗下最新一家子公司Project Sora，意为“太阳计划”。曾给任天堂制作过多部著名系列的制作人樱井政博同时发表了最新项目开发计划。

好马要有伯乐的赏识才能体现价值，这句话绝对没错。樱井政博以制作《星之卡比》、《任天堂明星大乱斗》而被玩家们所知。曾是2005年从HAL研究所独立出来的Sora公司社长。本次在任天堂的支持下，樱井政博将原公司改组，进行规模扩充与新项目投入，改社名为Project Sora，以任天堂出资72%，员工出资28%的份额成为任天堂的非全资子公司，由松岛爱佑担任董事长。以此为契机，新公司将由樱井政博领衔开发面向任天堂平台的最新游戏作品，具体情况未明，据任天堂社长岩田聪所说，新作将会是一款以前玩家从未玩过的全新作品，而并非《大乱斗》系列的续作。目前新公司正处于项目开发的初始阶段，正在积极寻求游戏开发方面的精英人才。预计新公司仍将承袭原本创新，求精，富有创造力的公司理念，为我们带来更多充满任氏特色的轻松派娱乐佳品。

SOFT 日本专讯

NBGI动作游戏大作《脱狱潜龙》新作确认 登陆高清预定年内发售讲述前传成长历程

本刊讯 不知大家还记不记得那款曾引起话题的动作游戏佳作《脱狱潜龙》，目前NBGI公布了本作的最新续作，PS3和X360平台都可玩到这款新作。



←PS3和X360的硬件机能一定能将这款经典之作的最新篇章演绎好。

目前NBGI官方公布出的情报非常有限，只放出了数张游戏图片和少量的文字信息，从中我们可以得知新作全称为《脱狱潜龙 惩罚》，故事时间轴在于前作之前，讲述主人公Jack Slate一系列成长历程，以及他与Shadow之间那段未被公开的故事，基本上可算是系列的前传作品。游戏对应PS3和X360两大高清平台，借助主机性能的飞跃提升，新作将表现出以前作品无法企及的视觉效果和流畅爽快的操作感。本作发售日暂时未定，预计将于今年内上市。

EVENT 国内专讯

新游戏中包含最新未发布系统升级程序 《偶像大师SP》让ISO与正版盘全体扑街

本刊讯 目前掌机新发售的游戏出现集体扑街的事件并不算新鲜，尤其是NDS方面更是如此，而最近的PSP版《偶像大师SP》更是让正版盘也遭到了同样的待遇，NBGI的手段不可谓不狠毒。

↑配合新作发售厂商放出了新款壁纸，但国内玩家何时才能玩到呢。

本月19日前，有玩家反映新出的《偶像大师SP》镜像无法在自己的PSP上运行，原本猜测是厂商加入了新的加密措施，但之后有拿到正版UMD碟的玩家也同样反映无法运行，这实在令人匪夷所思。后来经过确认，是因为此游戏中对应一个最新的PSP官方下载功能，以在游戏中下载购买新的服装及歌曲等追加内容，NBGI因此在游戏中添加了必须的新版PSP5.05系统升级程序，玩家的PSP必须要升级到此程序才可进行游戏，此系统SONY官方尚未正式发布，所以正版UMD也无法在刷过非官方M33系统的PSP上运行，如果想玩，就要找一台原始未刷过机的PSP用游戏自带的程序升级到5.05系统才行。这种纠结情况在PSP游戏史上闻所未闻，期待本作的FANS们只能寄希望于破解大神们能放出新程序了。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●微软公司宣布了今年E3大展新闻发布会“Xbox 360 E3 2009”将于今年6月1日召开，预定在儿童节这一天召开的发布会目前深受业界各方的广泛关注，期待能像去年一样（FF13跨占）有超级猛料爆出。

●D3 Publisher公司宣布，由其制作的NDS平台美少女题材战略游戏《战略美少女 利缇娜加德战记》将于4月30日发售，本作以多种多样的美少女换装伴随SRPG式的战斗，预计将萌杀大批宅男的眼球。

●根据消息，目前欧盟正在进行一项针对过去数十年间游戏技术进行整合的计划“Keep Emulation Environments Protable”，力求能实现由一台硬件运行过去数十年电子游戏夜所有软件，并能进行时时更新，据称欧盟已经为此项目投入了402万欧元，以求永久保存电子游戏界的历史文化，保存由无数业界人创造出的辉煌成果和价值。

●根据统计，2008年日本地区全年总销量最高软件为PSP的《怪物猎人P2G》，排名第二的为NDS的《口袋妖怪白金》，但除了第一名被PSP游戏占据外，第二至第十名全部被任天堂平台的游戏所霸占，并且有八款为任天堂本社的第一方第二方产品，从销量上说任天堂一家赢得了整个2008年。

●澳大利亚任天堂日前确定了澳洲版NDSi发售日，将于今年4月2日于澳洲各地发售，价格为299.95澳元，折合人民币1300元，包装风格与美版相同的规格式样。

●于1月29日发售的《最终幻想水晶编年史 时之回声》，将在2月18日发行了原声音乐集CD，由游戏的音乐制作人谷冈久美担任原声集的制作，价格为2800日元。

●微软官方在一封关于《光环战争》的邮件中确认，将发售一款颜色为红色的X360新精英版套装，具体详情暂时不明，还需等待微软官方的正式发布，预计将在2月27日正式发售时会有官方说法。

●最近美国发行了一款全世界最昂贵的马里奥挂件，整个挂件全部都由黄金和钻石精心打造而成，这款超奢嗜的小东西在美国拍卖场起拍价为6999.99美元，最终成交价约为11857美元。

EVENT 日本专讯 《DQ9》延期3个半月至今年7月11日 玩家不满情绪高涨SE股价应声大跌

本刊讯 SQUARE・ENIX宣布了原定于3月28日发售的《勇者斗恶龙9 星空守望者》延期到7月11日发售，此消息刚一放出立刻在玩家当中引起了轩然大波，SE当日股价也应声大幅下滑，幅度令人叹为观止。

此次延期理由为开发完成前发现了游戏中的重大BUG，为了保证玩家能够得到正常的游戏体验，因此决定推迟发售来进行必要的修正。这条出自SE官网的消息刚刚发布，各地的玩家立刻一片惊呼，纷纷表示SE大脑进水，并失声痛骂SE不讲信用，此前《DQ9》这款游戏已经经过了数次跳票，延期时间长达数年之久，本次是在发售日已确定并发售前一个多月之时再度延期。伴随着玩家们的声讨，SQUARE・ENIX的当日股价随即大幅度下降，跌幅达6.22%以上，另外SE还同时下调了本财年的收益预期值，年度业绩预计将受到不小的影响。以此估计，考虑到大作之间的撞车和开发成本的问题，SE此次将《DQ9》延期至7月份，同社的另一款超大作《最终幻想13》恐怕很难再保证能于今年秋季之前推出，开发周期肯定会受到不可避免的负面影响。另外SE之后发表官方声明，称延期是因为联机部分出现了重大问题而不得不修正。

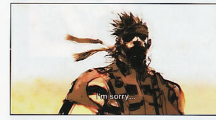


←和田洋一现在是玩家眼中的罪人，咒其早日下台的不在少数。

SCOOP 日本专讯 《合金装备4》全球累计销量超过450万 KONAMI本财年预计盈利额大幅看好

本刊讯 KONAMI公司公布了去年4-12月的业绩营收状况，依靠首席大作《合金装备4 爱国者之铳》的全球热卖，08财年前九个月KONAMI获得了1亿9500万美元的营业利润。

KONAMI去年呈现出了相当明显的业绩增长比率，游戏软件的热销是其中最主要的功臣。《合金装备4》自去年6月发售以来，至今已经在全球售出了450万套以上，《实况足球》系列和《恶魔城 被诅咒的刻印》等作也都取得了相当喜人的销售成绩，包括前述统计期内KONAMI累计共售出了2235万套游戏，公司总体销售额达到了25亿6000万美元，净收入1亿9500万美元。但是由于目前全球经济的不景气和日元的升值，公司整财年的业绩增长将低于原先的预期，为此KONAMI已经分别调低了08财年销售收入和预期利润的目标值，指望本财年能赚钱的股东们可能都要失望了。



虽然小岛工作室几年磨一剑的精品确实为公司赢得了良好口碑和不错的销量，但考虑到成本问题其实并没有赚到太多的钱，KONAMI赚钱的项目主要还是要依靠那些更为大众化的体育游戏，比如在欧洲依然拥有大量受众群体的《实况》系列，是其海外市场最主要的盈利点，其他一些运动题材作品均是低成本高销量的典范，小岛工作室更多的是起到一个树立企业形象的作用。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●微软宣布将从今年3月2日结束Xbox一代主机的维修服务，但仍将维持相关技术文件和下载内容的服务，另外结束维修服务之日起，仍在一年保修期内损坏的Xbox将可免费更换一台X360主机。

●Wii平台FPS游戏《The Conduit（管道）》发售日确定为今年6月9日，本作将同时支持最大16人的在线对战，对应WiiSpeak周边，可进行更加便捷的在线交流。

●于去年底发售的PS2游戏《Fate无限代码》将移植PSP平台，并追加角色服装和新技，支持无线网络联机对战，游戏预定今年6月发售。

●Activision确认该公司的年度大作《使命召唤 现代战争2》将于今年底圣诞假期推出，开发组仍为4代的Infinity Ward，玩家们还要等上10个月才能玩到本作。

●SCEA宣布，将在未来一段时期内大幅丰富PS商店的可下载内容，包括游戏、视频、壁纸、主题等要素，其中游戏将包含PS3和PSP，如《财富之轮》《惩罚者》、《无重力战机》等等。



●Activision宣布将于3月放出《使命召唤5》的更新下载包，其中将包含三张通常对战地图和一张新的纳粹僵尸模式地图，后者将追加更多可使用的武器和新的防御工事。

●SCEA宣布将于今年春季发售《小小大星球》的Sackboy可动模型，由Mezco Toyz公司负责制造，此模型高约4英寸，据称还将有2英寸至8英寸的版本发售，据SCE相关人员透露，《小小大星球》以后还将推出更多周边产品。

●CAPCOM宣布于去年3月24日发售的PSP软件《怪物猎人P2G》累计销量已突破300万套，其中包括后期发售的廉价版50万套销量，在这之前此游戏每月都能在日本周间软件销量榜上占据一席之地，也是日本地区首个超过300万套的PSP游戏软件。

EVENT 日本专讯 任天堂买下高尔夫场盖新房 价值128亿日元占地4万平方米

本刊讯 任天堂公司最新买下了一块邻近本公司办公大楼、占地约4万平方米的高尔夫球场用地，用以建立新的研究开发设施，为此任天堂花费了128亿日元的资金。

这块原高尔夫球联系场的大型用地就在京都任天堂本部办公大楼的旁边，任天堂去年就计划将新购入一块办公地皮，最终选择了这块离本部最近的场地作为宅基地。任天堂计划将在此地建筑用于游戏机硬件、软件研究开发部门的新办工设施，从今年起将陆续招聘相关人员，预计将每年招收80人扩充此新设施的工作人员。早在2000年为强化软件开发，任天堂本部曾从东山区转移到了现在的本部大厦，而本次再次将开发部门转移到了本部旁边形成一体化。任天堂虽然为这块新地皮花掉了128亿日元的巨款，但相比去年所得到的营业利润来说显得微不足道，在过去的一年凭借Wii和NDS的全球热卖，任天堂本财年营业额预计将达到历史最高的1兆8000亿日元。

此次购买新场地兴建开发部门的新办公大楼，任天堂看来是计划要将宫本茂领衔的开发部更为紧密地收拢于总部身边，并优化游戏开发的环境，就像挣了钱就要买新房一样，让任天堂数钞票数不过来的开发科研人员如此劳苦功高，乔迁新居是理所当然的，也是应得的奖励。在未来的日子里，任天堂的开发精英们将在更为舒适更为宽敞的新办公室里为公司创造更多的价值，这就是人生赢家过的日子，宫本茂是，岩田聪是，任天堂更是。



↑这块高尔夫地皮的面积不小，任天堂出手真的不同凡响。

SCOOP 日本专讯 SEGA公司第三期财报发表 游戏部门亏损严重导致赤字

本刊讯 SEGA SAMMY公司近日发表了08财年第三期业绩财务报表，虽然公司整体销售额呈现高涨态势，但由于家用游戏和街机等部门的营业亏损，公司还是不可避免地面临约108亿日元的财务赤字。

在08财年中产品销量总体上来说呈现不错的势头，尤其是在任天堂的Wii及NDS平台上发售的游戏都取得了不错的销售成绩，统计期内公司总销售额达到了3090.18亿日元，但由于经济不景气和街机市场的逐年萎缩等原因，SEGA的家用机部门和AM街机事业部门都分别遭受了50亿日元左右的经营亏损。其中家用机方面软件销售高达85%的份额都依赖于海外市场，而去年年底在软件投入方面明显力度不够。另一大支柱街机事业方面，在日本各地的街机营业厅的营业状况都不容乐观，SEGA计划将在今年初关闭相当一部分无法得到实际盈利的街机厅。

SEGA公布出的销售额确实是高得惊人，数字可以让每一家公司都为之汗颜，但其亏损掉的东西更多，单就一个江河日下的街机事业就让SEGA赔了不少钱进去，惨淡景况几乎达到了食之无味弃之可惜的地步，重新调整公司业务重心肯定是必要的，与其继续坚持赚不到钱的街机，不如将精力更多用于家用机和掌机更实在。


EVENT 美国专讯

市场不景气，SONY关闭北美唯一的PS专营店

本刊讯 SONY最近的日子确实不好过，就在微软和苹果等大公司都在筹划扩张自己的品牌专营店之时，SONY却关闭了在旧金山的唯一一家北美PlayStation专营店。


↑每到有重头活动北美的这家专营店都能聚集大量的人群排队。

这家位于旧金山Metreon购物中心的专营店是SONY在北美地区唯一的PlayStation品牌专业零售店，占地三十五万平方英尺，于1999年开张营业，专门销售PS系列主机软硬件和相关配套周边，以及一些官方在北美的促销宣传活动，可以说是SONY在北美市场的旗舰店。每当有PS系新主机和新型号发售，这里都会在第一时间进行首发的活动，大批玩家都会聚在这里感受PlayStation带来的魅力，是SONY夸耀自身商业品牌的一个基地。SONY本次出于节省成本关闭了这家宣传意义大于实用的店铺，也算是经济形势下的明智之举，预计SONY将在未来一段时间内改变营销策略，由大型专营店转向小型连锁店的模式，以节约不必要的人员和资源开支，原先的专营店运营成本本实在太过庞大。


EVENT 美国专讯

游戏与电影的互相推销？蓝光盘同时带电影和游戏

本刊讯 PS3能播放蓝光电影这个大家都知道，但你是否想过用一张盘享受游戏和电影的双重乐趣？有位SCEA的高管就告诉我们，也许在今年我们就能将之实现。

SCEA硬件市场经理John Koller最近在接受媒体采访时透露，SONY方面正在与多家电影公司展开合作，进行相关的技术性研究，以解决技术上的难题，计划将在09年底之前推出这种电影与游戏一体化的新型蓝光光碟。目前华纳公司已对此项目表示出了兴趣，并进行了相关实验性开发制作，据称华纳预定发售的蓝光电影《通缉犯》中就将包含一款同名PS3游戏的试玩版DEMO，在这之后还会推出包括完整版游戏的电影光盘。对于此项形似捆绑销售的计划，暂且无法评估能对PS3软硬件造成多少影响，不过对于推销电影改编游戏来说到是很有利，也难怪华纳这样的电影公司会如此积极。



EVENT 日本专讯

事业的颠峰，人生的赢家，游戏人的梦 小岛秀夫获GDC第五位终身成就奖

本刊讯 游戏开发者的最高荣誉是什么？恐怕没有再比GDC的终身成就奖更金贵的了，小岛秀夫，这个在去年风光无限的日本人，成为了世界上得到这个荣誉的第五个人。

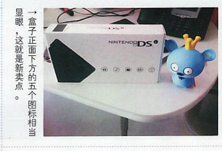
预定三月在旧金山召开的2009届游戏开发者会议（GDC），预先评选出了最新一届终身成就奖，小岛监督如愿加冕。GDC的终身成就奖，是为了奖励为游戏业做出了非凡贡献的个人，而一年一次授予的游戏从业人员的最高奖项，自创办至今已经评选出过四位，分别是《创世纪》系列之父理查·盖瑞特、《文明》系列缔造者席德·摩尔、一手打造《模拟人生》的威尔·怀特，以及任天堂的天才制作人宫本茂，小岛秀夫凭借着《合金装备》的无上辉煌成为了本年度最新得主，也是继宫本茂之后获此奖的第二个日本人。下个月GDC会议开幕后，小岛将正式领取此奖项，并将同时发表名为《创造性游戏设计所面临的挑战》的公开基调演讲，在那一刻，小岛秀夫将站到他人生与事业的金字塔尖。



EVENT 美国专讯

发售前夕美版NDSi实机照片泄出 风格统一追加图标突出多媒体功能

本刊讯 任天堂的新版NDSi于去年11月1日在日本上市，美版发售时间目前尚未确定，但神奇的是已经有北美的玩家拿到了自己的NDSi，并放出了实机照片暴光于天下。



→盒子正面下方的五个图标相当显眼，这就是新卖点。

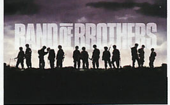
墨西哥Atomix网站的一名编辑应该是第一个拿到美版NDSi的北美玩家，他在拿到任天堂寄给他的NDSi样机后，第一时间在GAF论坛上晒出了自己这台主机的包装和开盒图照片，让无数翘首以盼的北美玩家羡慕不已。从他放出的图片来看，美版NDSi依然采用了和日版相同的风格设计，包装盒大小、颜色、图案基本没有区别，值得注意的是包装盒正面下方新增了5个多媒体功能图标，也就是NDSi最新加强的多媒体娱乐功能的标志，这似乎意味着美版NDSi将会更加着眼于多媒体功能的宣传和应用。据称，任天堂目前已经面向多家北美零售商和媒体发放NDSi的样机，确切发售日相信很快就会浮出水面了。

SOFT 美国专讯

配合新剧集EA二战题材最新作品《兄弟连太平洋》预定年底发布

本刊讯 电视剧《兄弟连》曾被多家公司改编成战争题材的游戏，而配合最新续剧的完成，RA也不失时宜地开始了同名游戏的开发，游戏版《兄弟连 太平洋》将于年底与我们见面。

电视剧《兄弟连 太平洋》于去年5月完成拍摄，预定于今年适时播出，总预算超过2.5亿美元的本剧将远远超过前集的精彩。而EA为此作量身打造的游戏也将舞台锁定在了火爆残酷的太平洋战场，玩家将扮演美军在瓜岛、硫磺岛、冲绳等地与残暴的日军做生死较量。本作类型为第三人称射击，平台为PS3/X360/PC，预定今年晚些时候公布详情，EA的二战游戏素质应该不用担心。



←相信配合新片的本作会发挥出EA积累多年的二战题材游戏的丰富之作经验。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●光荣宣布原定延期至今年春季发售的PS3/X360《真三国无双5 帝国》确定发售日为5月28日，两版本价格同为5040日元。

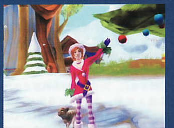
●EA公布原先延期的《教父2》已经确定将于4月7日发售美版，欧版则为4月10日，平台依然为PS3/X360/PC，三平台版本将同时发售。

●育碧公司公布了由其开发的西部牛仔题材游戏《荒野大镖客》最新作，对应PS3/X360/PC平台，预定今年年内正式发售。

●根据NPD销量统计，今年一月份在美国X360平台销量最高的软件依然是Activision Blizzard公司推出的《使命召唤5》，其次为Electronic Arts公司的《求生之路》，之后才是《战争机器2》，这三款游戏在去年底一直占据着X360周间软件销量榜的前三名。

●微软公布了一款将于2月27日发售的《光环战争》豪华限定版，对比游戏的通常版，限定版包含了三张独有的多人联机对战用的地图，当然同捆的多种周边纪念品自然也是少不了的。

●台湾微软在2009台北国际电玩展开幕前的记者招待会上宣布，X360平台的官方中文游戏已经突破100款大关，未来还将有更多中文化游戏与玩家见面，第100款中文游戏即为在开展当天上市的中文版《忍者狂刃》（本刊译忍者利刃）。


↑面向低龄玩家的网游在欧洲相当受欢迎，期待PS3的上佳表现。

●SCE最近确认，预定今年4月推出的PC低龄向网络RPG游戏《Free Realms》，也将推出PS3版，但会比PC版晚些时候推出，预计将在今年9月份发售，暂不确定是否会有追加内容。

●著名购物网站亚马逊方面确认，与话题作品《吉他英雄"世界巡回赛》游戏捆绑销售的架子鼓和电吉他已经可以单独购买，并且北美地区的GameSpot、Best Buy等卖场也都可以单独买到这两款稀有的珍贵物品，不过价格相当不菲，电吉他为69.99美元一把，而架子鼓更是高达99.99美元才能得到一部，想要入手的FANS要做好出血的准备。

电软视点

从班长到负班长，日本游戏市场的没落

次席，欧洲超越日本

曾几何时，日本是游戏业界的圣地和当之无愧的第一大市场；曾几何时，日本的游戏厂商代表的就是家用机游戏和掌机游戏的最高水平。

然而，三十年河东三十年河西，日本游戏市场这个曾经的老大终于光环不再，继数年前就被美国超越之后，在最新的数据统计中，其甚至已经被欧洲超越沦落到第三，完成了从“正班长”到“负班长”的转变。

在NPD刚发布的数据统计中，2008年度全球游戏市场比07年度增长了11%，游戏软件总销量从07年的3.677亿份增加到08年的4.099亿份。尽管走势良好，不过实际上真正带动这一增长的是美国和欧洲两大市场，相反，日本市场在08年度的表现则相当不如人意：总体下降13%，其中掌机和PS2方面的萎缩尤为明显，甚至达到了惊人的46%！与之相应的，则是美国与欧洲市场15%和26%的增长率。

在上面这个数据中，最明显的就是日本市场的没落和欧洲市场的崛起了，事实上，如今欧洲游戏市场的业绩已经比2003年的时候翻了整整一倍，由此可见其惊人的成长速度。正是因为两者如此明显的此消彼长，直接导致了欧洲游戏市场史上第一次超越日本市场成为世界第二大市场。



无奈，大佬们的痛苦

其实日本市场的衰落大家早就感觉出来了，除了销售数据上的比较之外，对普通玩家而言，更直观的体验应该就是不少非文字类日本游戏大作都改为先发售美版后发售日版。特别是去年，不少日本著名制作人都直接或间接表示过对如今日本游戏市场衰落的无奈和准备转而进军欧美市场的意图了。这方面的例子，近的有小岛秀夫拜访欧美游戏公司、重组小岛工作室，甚至连任天堂的老总岩田聪都开始公开表示出对这一现状的忧虑了。

在最近接受的一次访谈中，岩田聪表示：“日本市场如今是世界家用游戏市场中最缺乏活力的。美国家用机市场非常有活力，如果美国市场的销量只是日本市场的两到三倍，这还可以忍受；然而，当美国市场的周间销量甚至已经达到日本方面的十倍时，我觉得一定有什么不对了。所以，我认为任天堂不应该满足于日本游戏市场的现状，并且我深信我们还有别的问题要面对。”

乏力，如何回天？

那么是什么原因导致了日本市场的衰落呢？岩田聪认为日本人生活风格的改变是原因之一：“与过去家用机在日本的辉煌时期相比，现在的日本人由于种种原因变得越来越忙碌，所以当越来越多可以打发时间的娱乐方式诞生时，人们的整个生活习惯都已经发生了改变。就现在而言，我们需要的是在日本娱乐市场中充分展现出只有家用机游戏才能实现的乐趣。”

在具体的实践方面，任天堂去年下半年先后发售的两款Wii大作《Wii Music》和《动物之森 城市人》就是针对此而做出的努力了。任天堂本来希望消费者能欣赏它们使日本的Wii市场活性化，然而他们的努力并没有达到预期的效果，当Wii在海外的市场销售势头强劲的时候，在日本的Wii市场却凸显颓势。两款游戏的全球销量虽然分别达到了250万份和320万份，但它们在日本的销量并不尽如人意。

毕竟冰冻三尺非一日之寒，日本游戏市场的衰落自有其难以根除的痼疾所在，又岂是区区几款游戏大作就能轻易改变得了的？然而不论如何，对于玩日式游戏长大的许多老玩家们而言，目睹此况多少也会有些感慨，毕竟东方的玩家还是更习惯于日式风格的游戏。至于日本市场能否回天，我等只能旁观了。 □文/北斗

2008年全球游戏销量TOP 5

游戏名称	厂商	总销量	美国地区	日本地区	欧洲地区
马里奥赛车Wii	任天堂	894万	500万	200万	194万
Wii Fit	任天堂	831万	455万	215万	161万
横行霸道4	Take Two	729万	518万	25.6万	185万
任天堂明星大乱斗DX	任天堂	632万	417万	175万	40.4万
使命召唤：战火世界	Activision	589万	446万	0	143万

注：日版《使命召唤：战火世界》尚未发售。

电软视点

一鸣惊人的雷骑士物语！

前段时间遭到各大媒体恶评的PS3独占RPG大作《白骑士物语》被戏称为“雷骑士物语”。自08年12月25日在日本地区率先发售以来，却收到令人意想不到的销售佳绩。在其发售首日的销量就大约为13万套。当时由于接近年底，所以供货速度还比以往放慢了不少，所以还出现不少销售点售罄的现象。

之后，其首周销量累计达到了20.3万套，这成为继《合金装备4》和《恶魔猎人4》后第3款周销量突破20万套的PS3游戏，甚至超过了《真・三国无双5》和《高达无双》系列，并且本作还一举击败了《动物之森Wii》、《星之卡比DS》、《纷争 最终幻想》等诸多强劲对手，成为圣诞节游戏销售王。因为在这款游戏发售前的预订数量并不是很理想，所以首日销量高达13万份确实有点意外，这都是因为在发售前各个媒体恶评如潮。本来这款游戏的宣传可以说是铺天盖地，但是媒体的评价却泼了盆冷水，不过可能部分原先持观望态度的玩家也因为喜爱RPG的原因对这款游戏产生更多的兴趣，将游戏纳入购买计划之内。由此可见，RPG游戏在日本玩家心目中的地位还是那么高。



↑《白骑士物语》当中有着太多的网游要素，给人的感觉是虎头蛇尾。

PS3之所以陷入如今的窘境，首要问题还是软件阵容匮乏，特别是在日本玩家最喜欢的RPG上。曾经给PS2带来无限辉煌的日式RPG，在PS3上的数量却是十分稀少，扛鼎之作《最终幻想13》发售又是遥遥无期，所以LEVEL5打造《白骑士物语》自公布以来，就成为PS3平台上仅存的日式RPG游戏大作，备受关注。

尽管发售前恶评如潮，不过日本玩家依然买帐，可见PS3用户对于软件，特别是RPG软件如饥似渴。作为PS3早期公布的游戏，开发时间之久也可谓是前所未有的，而且成品给人的感觉依然是虎头蛇尾。本作可以看出硬凑上ONLINE模式的种种痕迹，如果LEVEL5能用心把它做成纯单机RPG的话，完善单机的各个系统，或许会更成功。自定义角色的设定简直就是个局外人，甚至连对白都没有。但本作终究还是可以划为一款不错并且值得一玩的安上ONLINE模式的原创RPG，并且如果本作的最终销量能达到50万的话，会成为一个优秀系列的始创作，因为它具备这样的潜质，目前本作的销量已经接近40万，对于PS3软件来说实在可喜可贺。



↑本作的热卖给予了人们对PS3的RPG游戏的渴望。

最后的遗迹很雷！

与《白骑士物语》相反，SE在08年11月底推出的《最后的遗迹》在发售前却是一片叫好，甚至被称为“最后的神作”，但事实结果表明，神作不神，结果成为了“最后的雷作”。其游戏素质我们先放在一旁不谈，数十万的销量就给了SE这个以RPG作为金字招牌的名场当头一棒！毕竟XBOX360在日本的占有率有限，如果本作跨平台或者给PS3独占，相信销量轻松就能翻倍还转弯。这种例子在360还有很多，例如《无尽隐秘》、《失落的奥德赛》等等，还有即将发售的《星海传说4》，前景也并不看好。



在Wii机能欠缺，PS3和360又缺少市场占有率的窘迫情况下，日本RPG可以说也到了一个风口浪尖上，本身发展就到了瓶颈，又缺少与其相适应的平台。难道以后日本RPG就剩下《最终幻想》和《勇者斗恶龙》两大系列的代名词？可以说，PS系主机王朝的沦陷直接影响了日式RPG作品的发展，使其停滞甚至开倒车，毕竟RPG在日本始终是游戏界的中坚产品。在ACT作品大行其道的今天，SLG游戏倒下了，FTG游戏倒下了，不知道RPG的将来会如何？希望SE能多为市场考虑，将重心移回PS3。 □文/七曜





疾风流言帖 Vol.28

最近正值各机种大作热潮期，好游戏多到玩不过来，与之相对的与游戏相关的传言也多了起来，似乎在预定着今年下半季动荡不断的业界形势，而且，由于DQ9的延期，与SE相关的一系列口诛笔伐也同样带来了大量的不确切消息，到今年年底，我们看到的业界会是什么样子的呢？

□责编/翅膀

70 可信度 Wii上将有生化新作《生化危机2》重制版？

高清《生化危机5》发售在即，而Wii有什么呢，除了两款GC移植作和一款打枪的雨伞编年史外，我们更期待Wii的全新作品，传言，这将是重制版的《生化危机2》。

最近《生化危机5》的制作人川田将央在接受媒体采访时称，他本人对开发Wii游戏很感兴趣，很希望在《生化5》发售之后能在Wii平台上开发一款《生化》系列的新作，虽然他没有说是一款什么新作，但之前已经有传闻说CAPCOM已经在筹划制作当年非常受欢迎的《生化危机2》的重制版，就像1代在NGC上重制一样，而平台面向的就是Wii。如果说《生化2》要出重制版的话，最有可能的平台的确就是Wii，任天堂的平台早已是传统式生化的栖息地，出一款2代是很正常的事，而且相当值得期待。

40 可信度 数款光荣新作流出 幕末无双、仁王？

光荣公司最近流出了一张年内预定发售的家用机作品列表，其中我们可以一目了然的看到已经公布了的无双系列作品，此外还有从未谋面的新面孔搀杂在其中。

除了PS3版《大蛇无双Z》，Wii版《战国无双3》，PS3和X360的《真三国无双5帝国》外，我们又看到了面向PS3和X360的《真三国无双5猛将传》！还有一款更惊奇的全新作品《幕末无双》！很明显这是以日本明智维新时代为背景的无双新作，冲田总司、坂本龙马等人将是玩家手中的新宠吗？这个时代到是有不少可以值得期待的故事去挖掘。而另一个让人吃惊的作品是《仁王》，这款一度传言已经取消开发的作品将在09年冬于PS3上发售，这也成了光荣为数不多的值得期待的非无双作品。

20 可信度 《战争机器》十年计划 动漫周边将接踵而来？

席卷全球的《战争机器》系列已经售出了900多万套，与之相对应的是，据称，相关的一系列品牌化商品将会把《战争机器》带入一个新纪元。

在美国纽约市举办的「NYCC 09」漫画博览会上，曾参与《战争机器》系列开发的EPIC公司美术总监Joshua Ortega表示，《战争机器》将在今后陆续推出一系列相关游戏、漫画、动画、电影、模型周边等产品，力求把该系列打造为一个全民化的大众品牌，未来十年，这个系列将会像口袋妖怪一样风靡全球，规划中的「战争机器十年」将从现在起步。

虽然上述消息令人振奋，但官方目前已经做出澄清，目前还没有所谓的「十年计划」，开发组现在的核心任务仍然是系列最新作3代的筹备，看来传说中的十年计划完全是人们的一厢情愿。



60 可信度 《最终幻想13》将延期到明年？和田洋一说吊死你我不偿命

就在DQ9延期消息石化了一群人之时，我们伟大的和田社长继续爆出猛料，另一款还在胎中的超大作FF13也将因为此事而推迟开发，最坏情况可能会拖到明年才能发售。

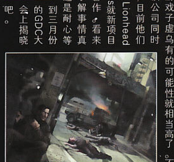
据和田的话说，因为DQ9冒出了重大联机BUG而不得不全面推迟开发周期，这是由于开发人员大意和准备不足导致的，其他开发中的项目都要为其让路，开发经费和人员上的调配都会重新调整，本来就已经很吃紧的FF13开发进程将会更加缓慢，目前还无法确定FF13能够完成的大概时间，因为DQ9的延期影响还无法做出估计，和田表示目前只能尽可能的保证FF13在09年内发售，言下之意就是不能保证会在今年内如期发售，根据多方面的猜测，该作将极有可能会在2010年初大作档期内才会和玩家见面。期待本作的玩家们还是暂时将其忘掉比较好。虽然和田已经被口水淹没，但FF13的遥遥无期却是相当令人无奈的事情，如果DQ9能在7月上市达到热卖的话，FF13也许能得到追加经费赶在09年圣诞期推出。



50 可信度 两款X360超大作RPG开发设定图流出《神鬼预言》制作组宣称将于三月公布

360独占RPG《神鬼预言2》于去年底发售至今，已经在全球范围卖出了250万套，而此作的开发组最近又传出正在开发两款360新作RPG，并且会在接下来的GDC大会上公布。

根据传言，微软旗下的Lionhead Studios正在由游戏鬼才Peter Molyneux领衔，开发两款不逊于《神鬼预言》的超级RPG大作，并将在三月份召开的游戏开发者大会上公布于众。相对应的，目前网络上流传着两张设定图据说与新作有关，并引起了玩家的高度关注，一张是代号为Justice的科幻风格的图片，另一张则是代号Survivors的灾难生存风格的图片。尽管两张图很接近该厂的手笔，但是Leading Light Design公司还是提出了不同的意见，他们表示，这两副图只是其为Lionhead Studios公司绘制的两张概念图，并且还没有投入具体开发。如果这家绘图公司的说法属实，传说中两款游戏子虚乌有的可能性就相当高了。不过，该公司同时承认，目前他们正在和Lionhead Studios就新项目展开合作，看来要想了解事情真相，还是耐心等到三月份的GDC大会上揭晓吧。





《铁拳6》是以PS3为基准开发的 开发X360版本将是一个很大的挑战

《铁拳6》制作人原田胜弘："《铁拳6》是首款使用与PS3可互换基板的SYSTEM357基板的街机游戏，并且系列在PS系列平台有十年开发经验，家用机版充分利用到了CELL核心的技术，整体都是以PS3为基准进行开发的，制作X360版将会让我们面临很大的挑战。"

——基板和PS3是互换的，PS3版再比X360版次的话NBGI就不用混了。不过某人说了，平台不是问题，只要针对主机特性来做就一切OK。



无论你们怎么期待《猎天使魔女》我还是有超越你们期待的自信

神谷英树："我对我正在负责制作的这款《猎天使魔女》有者十二分的自信，这将是一款远远超越《DMC》的神作，无论你们有多大程度的期待，我都有自信超越你们的这个期待值。"

——之前神谷说过这款游戏将与《战神3》相比肩，口气实在是不小，从官方公布出的画面来看从头到脚都闪现着DMC的影子，不过说实在的对这款单飞后的产物并不看好，只期待不要过于雷就好，祝神谷好运。



我们将把更多的着眼点放在新兴市场 比如韩国，比如东南亚，比如中国

任天堂社长岩田聪："在目前的市场环境下，亚洲的一些新兴市场能吸引到我们更多的兴，如南韩、东南亚、印度、中国、俄国等，这些地区人口密度大，拥有十分广阔的市场潜力，我们需要制定一个DS和Wii在这些地区销售的长远计划，以成功打进这些潜力十足的新兴市场。"

——包括中国在内的这些所谓"新兴市场"，和日本及欧美的情况大不相同，经济文化水平就不处在一个档次上，以"家庭娱乐器"名义引进吸引普通消费者到有可能，而且也只有老任有这个条件，高清机就不要想了。



欧洲和澳洲我们已经领先了PS3很多 猎物的反击更能凸显我们的强大

微软互动娱乐部门EMEA地区的副总裁Chris Lewis："我们在欧洲和澳洲地区已经领先PS3很多，并且在中东和亚洲等地区也领先了PS3大约100万台，这都是我们的成功，我很尊重我们的对手，我是说SONY，我喜欢他们向猎物一样向我们冲过来，那样能凸显我们的成功和强大。"

——这位仁兄用文雅的词语显现出了他的狂妄和对SONY的不屑，拿对手称作猎物，可以想像他已经有充足的把握来当这名猎手了，那就让我们看微软下一部如何来猎杀SONY吧。

电软视点

DQ9延期影响FF13发售？边鼓不是这么敲滴！

Square Enix于2月对外确认，由于在除错阶段发现重大问题，《勇者斗恶龙9》不得不延期4个月发售。这一重大变故是否也会影响到社内其他作品，比如《最终幻想13》的发售计划？社长和田洋一说“很有可能”。

在刚刚宣布过DQ9延期的消息之后，和田洋一趁着混乱之际再丢一枚重磅炸弹，就延期一事进行解释时表示，DQ9延期可能会对FF13造成影响，虽然公司会尽可能保证游戏按原计划上市，但暗示延期的可能性很大。下面是他的原话：

“由于下一个阶段的发售计划目前还没有确定，所以现在无法断定是否会（对FF13）造成影响。”和田洋一接着补充道：“但因为DQ9是在3月还是7月发售这个前提完全不同，所以不能说没有影响。”

当然，Square Enix或和田洋一都没有说明DQ9开发过程中的变故究竟会以何种方式、从多大程度上影响到FF13，这款经历了漫长制作周期且令全球无数玩家为之牵挂的次世代大作。以现在的情况来看，这种影响很可能会以FF13发售周期推迟的形式出现。

原先和田洋一宣布DQ9延期的一个重要原因是“一时大意”，忽略了DS上的一些问题，导致游戏不得不返厂重做。尽管DQ系列延期发售已经是屡见不鲜的事情，但是以这种理由宣布延期还是很罕见的。而在宣布DQ延期之后说到“不排除对FF的影响”，这种说法就更值得讨论了。原因很简单。假如说DQ9是因为技术上的原因而被迫延期发售，那么FF13和DQ9完全是两个不同平台的游戏，制作团体也不同，为什么一个DQ9的技术问题会使FF13也受到影响？这种解释是说不通的。



但是看一看FF13的发售日，“2009年夏”不能迟于7月底，DQ9推迟到7月份发售，与FF13将不可避免的撞车。在这种情况下，只能让FF13往后靠，这在业界也是很正常的事。但是FF13和DQ9的平台不同，两作撞车真的会造成这么大的影响吗？如果不是的话，为什么要说FF13受到DQ9延期的影响呢？

我们再看这两个游戏的制作进度。DQ9到发售之前，并没有更多的情报流出，而FF13的试玩版在4月份也将随着蓝光版FF7AC的发售上市。也就是说两部作品的完成度都已经到了一定的阶段。但是从FF12的试玩版和正式版之间的时间差来看，FF13最早应该在9月上市。这就不是“2009年夏”，而是“2009年秋”了。如果真是这样的话，倒很有可能是FF13不能按时发售，而DQ9出现的技术问题，正好给了FF13一个顺延的机会。

从技术层面上讲，DQ9现在定于7月份发售，那么游戏软件入场分装的时间应该在6月，而交给制作人员重新调整游戏的时间，从3月份算起只有3个月的时间。要在3个月之内对游戏进行彻头彻尾的修正不是容易事情，由此可见DQ9遇到的问题其实不是什么大问题，而FF13的完成度到现在都没有一个详细的说法，看来Square Enix面临的，不仅仅是DQ的麻烦。要在今年适当的时候把FF13推出，满足玩家的要求，才是它现在面临的头号问题。至于等待北美Xbox360版的玩家，恐怕就得继续望穿秋水了。



↑一个DQ9的延期会带来一连串反应，这可能给Square Enix带来各种影响。

与DQ9相比，FF13的受关注程度丝毫不差，因此玩家们对于DQ9的延期和FF13受到的影响自然会保持相当多的关注。在这种情况下，Square Enix在其他游戏的同时，必须加紧对这两部游戏的。毕竟玩家们不会只满足于复刻和炒冷饭，新作给人带来的感觉是完全不同的。现在延期作为一种战术已经不是什么新鲜东西了，游戏制作者也应该重视一下“守时”这个美德了吧。 □文/猴子

电软视点

美食大家分，猎人身后一群跟风者的身影

这个世界就是这么有意思，成功者永远是他人模仿的对象，不管其原来是多么的另类，多么的非主流，一旦被群众纷纷追捧成为国民偶像，那些原本毫不沾边，甚至曾对其不屑一顾的主流们就会像恍然觉醒一样迎头而上，似乎都要去证明自己能非主流得更彻底，更精髓，哪怕让自己面目全非，变得不伦不类也在所不惜，这就是人的本性，商品社会的本性。

怪物吃掉了羊群

网游的确是个神奇的东西，“刷联练”不仅让成千上万的祖国花朵沉迷其中不能自拔，其中的核心理念也逐渐融入到了传统日式视频游戏中，就像一股不可阻挡的风潮席卷原本认为是一片净土的TVGAME业界，掌机，这个拿起就玩的平台成为了首当其冲的变革地。

怪物猎人，这个孕育于PS2平台的新兴事物5年前诞生时是个绝对的非主流，无论是口碑还是销量都算不上什么能拿的上台面的边缘化产物，但是上天赐予了一台PSP给它，这个还未被开扩的空白市场，这就是天意，网游的要素放在这里是何其的般配，就像饥渴的猛兽冲进羊群一样，疯狂地撕咬吞咽着这块还未被其他物种粘染过的肥肉，吃得是满嘴酥油，饱嗝连天，就像生物界的优胜劣汰一样，强势的物种自然就会繁衍出更多的子孙后代，原本稀少的个体凭借优秀舒适的环境让族群越来越壮大，逐渐遍布整个草原，成为称霸业界的主流。环境造人，时势造英雄，等待人来开扩的空白市场，让怪物猎人抓住了，吃掉了，人生的赢家就是这样来做的。



吃独食是不行的

这个世界没有一个人独享的午餐，看人家吃的那么香有谁会不动心？跟风而上，分一杯羹更是人类的天性。怪物猎人的成功改变了掌机游戏的价值取向，也改变了游戏的流行趋势，卖得好，这类做任务、打怪、刷素材装备的游戏卖得好，这就是业界的新标准，厂商们都清醒了，痛心疾首当年自己为什么没有看到这块空白的肥肉。那么，既然已经有人把这块市场搞活了起来，自己当然要进去分一把，“我手中拥有的老牌系列不会比你个新兴系列差吧，我同样也会大卖”，抱着这种心理各大厂商从四面八方蜂拥而入，誓要从怪物嘴中抢到一块属于自己的肉。于是乎，以前八杆子打不着的名家名旦都纷纷转移自己的类型，打出与猎人同样的招牌，像推销一样递到玩家们面前，来，你们不是喜欢玩刷刷刷游戏吗，我就给你做！跟风也好，模仿也罢，反正市场就是这样，不跟随大势就活不下去，哪怕学得表面学不到内涵也没关系，内涵是可以慢慢积累的，更何况FANS的钱是世界上最好骗的。

抢夺食物的群狼

现在掌机游戏的一个新兴群体，就是一个刷字。怪物猎人不仅搞活了这么一个市场，也将以前不怎么受重视的一些游戏重新找到了自己的市场，再次亮出了獠牙来争抢原本属于自己的地盘，一匹叫“梦幻之星”的狼就是如此，在掌机上出的两作无一不是家用机与PC机的延续，但得到的待遇却今非昔比，销量上的成功证明了这块市场已经和当年大不一样。NBGI养的“世界传说”在当年也只是不入眼的杂烩型边缘物种，



↑无双也走上了怪物猎人这种模式，就看发售后玩家买不买帐了。

根本无法和正统传说系列相比较，而最新变种“光明神话2”销量却一路攀高，远远超过了同期几个正统物种所能达到的能耐，其身上所带的“刷联练”属性让其在这个已经变化的市场提高了不止一个档次的身价。名厂名家尚且如此，以骗钱闻名遐迩的暗荣怎么会甘于落后，原本从哪方面都联系不上的“无双”也摇身一变成为了这群狼中的一员，而且更彻底，更露骨，几乎不加掩饰，“联合突击”披着无双的外衣一下冲到了被称为猎物的玩家面前，关键任务、紧急任务、刷素材做装备、多人联机合作、即时道具栏……无论从哪方面都像是披着马甲的怪物猎人，看到这种事情，我们是该为怪物猎人欢呼呢，还是该为那些游戏感到悲哀？也许只有天才知道。 □文/翅膀

09台北电玩展中日制作人分享游戏制作心得




台湾微软于电玩展第4天的2月15日，特别邀请来自日本与台湾的多位游戏制作人，共同举办"台湾游戏如何跃上国际舞台——中日制作人对谈高峰会"，通过国内外成功经验分享，畅谈游戏产业如何在国际舞台上崭露头角。

会中邀请到日本From Software设计部部长兼资深游戏制作人竹内将典、戏谷《戏谷麻将馆》制作代表徐志潇、昱泉《千字王》制作代表姚良纯以及乐升技术总监张铭光。会上这几位著名的制作人就如何制作能够畅销国际的台湾游戏发表了各自的看法与观点，对于大陆的玩家们而言，自然是希望能够看到更多高素质的中文游戏发售了。



←峰会上台湾与日本的游戏制作者进行了深度的交流。

三国志DS2、机战W，星组爆发

真是风水轮流转啊，上期掌机汉化游戏方面NDS只有一款，PSP捷报频频，到了这期情形就完全倒转了过来。6款发布的NDS汉化游戏中，《三国战DS2》和《超级机器人大战W》是其中的重量级作品。

《超级机器人大战W》有简体中文和繁体中文两个汉化版本可供选择，汉化内容包括：剧情全汉化、菜单全汉化、战斗对话全汉化以及图片全汉化。机战的汉化是一项巨大的工程，08年，星组的主要战斗力都耗在W上了，这次汉化版的发布，确实是星组的同学们献给机战犯们的一件大礼。

汉化版的《三国志DS2》同样也出自星组之手。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
密室逃脱2	基本完善	打酱油汉化组
虫师 天降之里	基本完善	中华ACG民间公会
海因兹 沃尔夫教授的重力大挑战	基本完善	个人汉化，宇宙世纪的风、千饭、艾罗卡迪
三国志DS2	基本完善	星组
SBK滑雪小子	基本完善	果冻汉化组
超级机器人大战W（简繁）	基本完善	星组

汉化小组：GV汉化组



GV汉化组，全名"GV胜利汉化组"，组名取自于英文单词"华丽的胜利"（Gorgeous Victory）。这个新生的神秘汉化组行事一向低调，给人的印象是几乎很少作汉化预告就在出其不意间迅速发布了他们的汉化作品。GV汉化组是NdsBBS旗下相对独立的第三个汉化组，其与逆转ACE汉化和NdsBBS汉化组在汉化项目上有着明确的分工：逆转ACE汉化组专注于逆转裁判和我们的太阳系列的汉化；NdsBBS汉化组专注于NDS平台的RPG类大作的汉化；而GV汉化组的汉化作品则主要是以NDS平台的二线游戏和次大作为主。

GV汉化组的另一大特点是其组员的名字均以复数的英文名出现，如mimi、toto、jiji、nana等等之类，让人感受到这个同样有爱的小组的幽默和风趣的行事作风，有人说这些ID其实都是NdsBBS成员们的马甲分身，但无论怎样，他们不计名利低调的为大家默默的奉献汉化游戏的行为是值得我们去尊重的。

GV汉化组的作品数量很多，类型也很广泛，比较知名的有《降魔灵符传2 伊津奈》和《我是航空管制员DS》，另外还有一系列小制作类型的如《美丽的水族馆》系列和《脑内觉醒》、《右脑回转火柴棒谜题DS》等脑力游戏，目前该组汉化中的作品还有即将发布的《创造职业棒球会DS》以及某款一线的知名游戏。

PSP《秋之回忆5：中断的底片》汉化版发布

《秋之回忆5：中断的底片》是KID于2005年10月28日发售的MO系列的第5款正统作品。与前4作相比，本作在整体定位，风格以至于理念上都有着相当彻底的变革。为了纪念本作翻译完结2周年，曾经负责过本作汉化的KIDSFC特别创作组隆重奉献PSP版MO5补丁，补丁已经经测试可以完美使用，希望能在2年后再度为本作掀起讨论高潮！本补丁所使用之文本为纯净完整之初翻版，与被删改数十段的PC版内容不尽相同。

KIDSFC特创组在发布中文补丁时声明，所谓"完全中文版"的意思就是他们这次追加了PSP版独有的后传小说的AfterStory的完全翻译，以此表达他们对这个汉化作品所充满的诚意和热情。并且修正了字体显示效果和已知的全部bug。

↑由于之前就已经有PC版的汉化文本，所以补丁制作较容易。

近期PSP汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
秋之回忆5：中断的底片	完美汉化	KIDSFC特创组 CNGBA汉化组

经典回顾：《浪漫沙加 开拓者》



SQUARE公司制作出品的《浪漫沙加·开拓者》，其游戏画面绚丽明快、音乐动听。本作保持了系列一贯的特点：主角众多、自由度极高，无传统RPG类游戏的等级和经验值的设定，战斗后HP全回复、可以随时存档等。战斗系统也非常优秀，2人以上的连携合作技让人热血沸腾，是一款不可多得经典RPG游戏。

现在网上可以下载到本作的中文版，需要注意必须配合字库插件，否则会显示为乱码。中文字库插件使用方法为：解压缩后3个文件，SLPS00898放在PSP/GAME目录下，字库插件二选一，将PSP系统用的中文字库里CHEATMASTERSEPLUGINS两个文件夹放到记忆棒的根目录下。选择【全部】，不会影响原PS兼容增强插件的运行。其余操作与普通插件安装相同。

XBOX360中文化游戏破百，豪华阵容参展

台湾微软于2009台北国际电玩展开幕当天举办开展记者会，台湾微软娱乐事业处副总经理周文英于会中发表Xbox360中文化游戏突破100款，并邀请贡献第99款中文化游戏《戏谷麻将馆》的戏谷总经理陈瑶恬共同参与纪念仪式。



Xbox360目前推出的100款中文化游戏中，第99款即为戏谷所开发的《戏谷麻将馆》，第100款则是开幕当天上市的《忍者狂刀（Ninja Balde）》。现场邀请知名艺人黄嘉千与其夫婿夏克立连袂出席，与周文英以及陈瑶恬一同进行《戏谷麻将馆》的联机方城之战，通过Xbox LIVE平台将麻将这一"国粹"推展到国际舞台。

周文英表示："Xbox360一直努力深耕台湾游戏市场，100款中文化游戏只是给予台湾玩家的承诺之一，我们将持续不断努力，不只把国外游戏以中文化方式带给台湾地区的玩家，更努力将台湾游戏行销到全世界，让全世界都看得到台湾游戏产业的实力与创造力。"

身陷围城，无尽丧尸滚滚来！

DEADRISING 2

PS3 / X360	本刊译名：勇闯尸城 2		2009年预定
动作冒险	CAPCOM	价格未定	美版
DVD/蓝光	1人	记忆容量未定	审查预定

CAPCOM之前在XBOX360上发售的恐怖游戏《勇闯尸城》获得了相当不错的反响和销量，续作的开发也是粉丝们期待许久的了。最近，CAPCOM官方公布了续作《勇闯尸城2》的最新情报，据悉，本作不再是360独占，而是360、PS3和PC三个平台同时发售。话说，记得当年似乎有传闻说过微软为了让《勇闯尸城2》成为360独占游戏将会对CAPCOM公司提供资金援助，看来最后没谈拢？

CAPCOM官方保证，作为系列续作，《勇闯尸城2》将把“尽情屠杀成百上千的丧尸的乐趣提升到一个新的层次”。据悉，《勇闯尸城2》的故事背景被设定在科罗拉多州Willamette市丧尸暴走事件之后的几年，不幸的是，瘟疫的散播并没有得到有效的控制，不久全美国都成了丧尸肆虐的人间地狱，所以续作的故事是发生在另外一个遭丧尸袭击的城市。而这个城市，就是大家耳熟能详的赌城拉斯维加斯了，本作中的主人公也被随之更换，但玩家将因此获得更多更有趣的与丧尸战斗的手段。 □文/北斗



游戏中玩家可以利用手边所获得的各种物品来充当武器以对抗丧尸的侵袭，像是球棒、轮盘、吉他、越野车等。



CHECK! 原班骨干人员再铸精品

《勇闯尸城》1代发售于2006年，曾获得不少荣誉，比如IGN的“X360平台最具创新设计”、GameSpot的2006年度“最佳动作冒险类游戏”、Spike TV的“（2006）年度动作游戏”等等。在08年的时候，电影《僵尸的黎明（Dawn of the Dead）》导演乔治·罗梅罗所在的制片公司MKR集团，将CAPCOM和他们的百万大作《勇闯尸城》告上了法庭，理由是这款以屠杀丧尸为主题的动作游戏抄袭了大量来自电影中的原创情节。最终这起诉讼案，CAPCOM被判没有侵权。

《勇闯尸城2》由CAPCOM与加拿大的Blue Castle工作室合作开发，另外《勇闯尸城》原作制作团队中的几名主要成员也会参与，这其中包括前作的制作人稻船敬二。游戏舞台是类似现实中赌城的“赌徒天堂”幸运市（FortuneCity），玩家将探索并征服这个纸醉金迷的休闲胜地。





世上有许多妖刀——那是一旦出鞘之后，就非吸血不可的刀。据说就连带有神气的名刀，若长期浸在怨恨的血浆中，也会产生妖气而变成妖刀。手持妖刀的人会被迷惑成为杀人魔，最后妖刀一定会为持有者招来厄运并使其死于非命。时间正是元禄年间德川纲吉将军治世。太平盛世出现了妖怪的气息，为了妖刀而掀起纷争的人们……欲望、情义、迷惑、争执，招来了妖魔鬼怪，连龙神、鬼神也卷入其中，使灾祸之火一发不可收拾。 □文/七曜

新村正斩魔传，妖刀传奇上演

→本作中有很多RPG要素，需要和NPC交流来推进剧情。还有很多隐藏要素要和他们交流获得。



←游戏中会出现各个各样的BOSS与玩家交手，左图中的红鬼就是初期的BOSS之一，拥有极强的破坏力。

绚烂和风绘卷

NINTENDO Wii	本刊译名：胧村正		2009年4月9日	
	动作角色扮演	MMV	价格未定	日版
	DVD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

持妖刀的少年是弑神者！

本作是以德川纲吉时代，因叛离忍者村而被追杀的少年鬼助与美浓国鸣神藩主女儿百姬为故事主轴，因为一把名为“村正”的妖刀而引起争端不断，玩家可以自由选择适合自己的各种难易度，游戏中收录了包括大般若长光、名物大典太等众多名刀。



↑本作拥有丰富的场景，上图里百姬在惊涛骇浪中乘船前进。

绚烂和风演绎妖刀斩魔传

《胧村正》是由神谷盛治先生所率领的VANILLA WARE与Marelous Entertainment 组成的强力制作小组制作，本作以“和风”的世界为舞台，剧情设定两位主角“鬼助”与“百姬”，为了收集各式各样形形色色的名刀，而与各路武士和妖魔展开激烈战斗。能让玩家用Wii的控制器来随心所欲地运用刀以及苦无等等武器来进行战斗，甚至连替身术等日本招牌忍术，玩家都能很轻松的通过控制器来发动，玩家只要挥动Wii手柄或是按下按键，就能施展各式各样的动作。像是有如行云流水般的剑舞、一闪而过的刀光等。另外，如果攻击配合得当，战斗中还会使出连续技。虽然本作只是款传统2D游戏，但其游戏画面却非常绚烂，将会充分表现出华丽的效果。

妖刀无双斩风云乱世邪魔，一人当千塑造忍者传奇！

拯救世界的忍者，斩魔除恶的妖刀

←发挥忍者的特性，在树林中利用跳跃和攀爬前进，并与飞行类敌人交手。

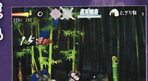


鬼助

被追捕的忍者，对于自己过去的记忆相当模糊。他受到自己的报仇念头与追寻名刀的执着驱使，而持续旅行。

百姬

她是美浓藩主镜见明良的女儿，虽然很喜欢胡闹，但却是一个很直肠子的小女，在周围人们的爱护下长大。但却不幸遭到恶灵附身后下落不明。



愿仗剑伴君走天涯，生死与共情意绵长

幕末时代的日本刀武士，在刀光剑影中寻求生存

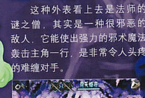
←所使用的武器有耐久度，玩家不能用一把武器战斗到底。

侍

在关卡京之町中出现的敌人，拥有非常锐利的斩击技能。使用日本刀对鬼助发动袭击，是游戏中最低级的敌人之一。

谜之僧

这种外表看上去是法师的谜之僧，其实是一种很邪恶的敌人，它能使出强力的邪术魔法轰击主角一行，是非常令人头疼的难缠对手。



↑上图中出现的这中敌人叫唐伞，极擅长防御。

缥缈虚无的苦行之僧侣，嗜魂夺魄的迷之鬼法师



运用游戏互动表现手法演绎金刚狼诞生的传奇故事

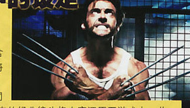


在由福克斯主导的"最后之战"《XMEN 3》电影获得意想不到的空前成功之后，其续作《金刚狼前传》（又名"狼人的复仇）的一举一动再次成为观众们关注的焦点。伴随影片的即将上映，Activision也不失时机地将其搬上了各大游戏平台。

□文／翅膀

PS3	本刊译名：XMEN 金刚狼前传		2009年5月预定	
X360	动作	Activision	价格未定	美版
PSP	HD/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

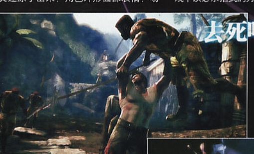
完全再现电影中的设定



因为离影片上映还有一段时间，厂商公布出的游戏情报还十分有限，但我们已经可以从中得知游戏将包含的大致要素。以影片为基础的游戏将时刻穿插一些电影中的精彩过场动画，表演方式和镜头运用都与电影保持同一水准，影片中狼人从试管溶液中醒来的经典镜头将忠实还原至游戏中。此外，原作中一些细节设定也将以种种方式成为游戏的核心系统，比如狼人拥有的伤口自动愈合能力，在游戏中以自动恢复体力的方式得到再现，并且在画面上你就可以看到这一特性的愈合过程，相当的逼真。

更为生动的游戏方式还原电影

根据官方最新提供的情报，同时对应各大游戏平台的本作，将遵循预定今年5月上映的电影版来展开故事剧情，游戏中的背景设定、狼人罗根的造型都将以电影中休·杰克曼扮演的形象完全一致，尤其是PS3与X360两大高清版本，更是将电影中的实拍景象。以强大的硬件机能最大限度地逼真还原了出来，角色外形面部表情，场地环境的模拟，都以即时演算的方式将电影还原了出来。狼人帅气彪悍的一举一动，一招一式，都将以逼真的动作捕捉模拟方式在游戏中由玩家亲自一一再现，亲手操作电影中的角色来打斗，这将是电影无法体验到的爽快感觉。电影中的强悍BOSS级角色也都将如期登场，精彩的特写镜头将在游戏中以必杀招式的方式得到夸张般的重现。



去死吧杂鱼们

←将敌人高高地举过头顶，像沙袋一样扔出去，速度和力量，我们伟大的狼人先生哪样都不缺，无论什么场合都能灵活应对自如。

灵敏的身形穿梭于枪林弹雨

→敌人的枪弹对狼人来说形如瘙痒，瞬间他们就会被撕成碎片。

福克斯传奇电影大片改编游戏

作为《X MEN》系列影片的最新作品，将以大人气的金刚狼为故事主角演绎最原初的篇章，仍然由著名狼人——休·杰克曼扮演影片主角狼人罗根的本作，讲述其如何成为金刚狼的来龙始终，并深刻剖析罗根追寻自己身世的旅途。在影片中，罗根将在X博士查理的协助下，从任何蛛丝马迹着手调查自己被隐藏的过去，并与来自各方的人和组织发生种种恩怨纠葛，以至激烈的打斗与冲突，排除一切阻挠自己的事物，通向事实真相的彼岸。

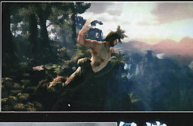
本作的游戏版将以电影原作为基础，运用游戏的方式更为生动地还原精彩的故事情节。游戏由曾开发过《雷神之锤4》的开发商Raven Games公司负责游戏的制作，Activision发行，同时登陆现今流行的全部家用机、掌机和PC平台，所有玩家和影迷都可同时享受到亲自融入电影当中的互动魅力。

挥动钢铁双爪撕裂敌人

↑飞速旋转的铁爪像风车一样撕裂敌人的身体，特效比电影还要眩目。

华丽又爽快的动作打斗与杀戮

说到狼人，你最先想到的肯定是他那双独具代表性的铁爪，即便因为剧情原因，本作罗根并没有穿上那身代表狼人身份的蓝色套装，但其双手上的三叉双爪已经足以证明其身份。游戏中玩家扮演的狼人将拥有丰富多彩的连续技，花样繁多的铁爪杀伤技巧，比电影中还要夸张眩目的攻击特效，连击技巧将成为对敌攻击时最值得关注的亮点，玩家操作出快速又凌厉的铁爪击杀将敌人一个个撕裂，欣赏华丽动作的同时体验超爽快的流畅手感。此外，游戏中还将包含致命而又欣赏性十足的对敌终结技，表演方式十分血腥，就像格斗游戏中用超必杀结果对手时那充斥全屏的超特写一样，爽快感将由此提升又一个档次。





演绎一段段经典影片桥段

←这应该也是影片经典桥段在游戏中重现的一幕，飞翔在半空中的狼人是要冲向那架直升机吗？

TRANSFORMERS REVENGE OF THE FALLEN

PS3 / X360	本刊译名：变形金刚 堕落者的复仇		发售日未定
动作冒险	Activision	价格未定	美版
DVD/蓝光	1人	记忆容量未定	审查预定

一个都不能少，全机种制霸！

今年6月24日即将正式在美国上映的超人气电影《变形金刚 堕落者的复仇》，与此同时，本作游戏版的相关信息也于最近被公布。

这次的游戏版《变形金刚 堕落者的复仇》可以说是全平台制霸，XBOX360、PS3、Wii、PS2、PSP、NDS、PC一个也不放过。当然，这么多平台版本的游戏要想同时发售，一个工作室肯定是忙不过来的，为此，发行商Activision专门为本作招募了5个单独的游戏工作室，1个是自己内部的，另外4个则是外包。其中，开发过《真实犯罪》的Luxoflux负责360版和PS3版的制作，Beenox负责PC版的制作，Krome Studios负责Wii版和PS2版的制作，Savage Entertainment负责PSP版的制作，Vicarious Visions负责DS版的制作。

←电影中的所有变形金刚们都将在游戏中再次登场亮相。

↓有传闻说在电影版的2中，汽车人的头领擎天柱很有可能会死去，实在不希望看到这一幕。

战斗舞台遍及全球 不死不休的激烈战斗！

再续辉煌，堕落者的复仇！

在《变形金刚》1的电影版推出之前，曾经有许多粉丝们担心这种改编作品的素质，结果却超乎意料的震撼！1代电影版最终收益3.2亿美元，游戏版最终销售额7500万美元，这么好的业绩自然使得2代游戏版的推出成为理所当然之事。在游戏中，地球将再次成为霸天虎与汽车人两派的战场，一幕幕壮绝的战斗也即将上演！



↑擎天柱，带领汽车人对抗霸天虎的绝对领袖！

汽车人VS霸天虎，龙争虎斗！

就游戏素质上来讲，1代的游戏版在360和PS3上的表现还算不错，虽然操作感等方面还有待改进，但基本的气氛已经得到了体现。这次的2代也将继续以动作游戏为目标，采取比较自由的任务触发制来推动剧情发展。



↑本作中有上海的场景，街边两旁的招牌上可以看到“霹雳电器城”等字样。



→大黄蜂对吵闹，这不是鸡蛋碰石头么？

汽车人，变形出发！

→砰！冒烟了……大黄蜂不愧是汽车人里实力数一数二的（倒数）……

[PROTOTYPE]

PS3 / X360	本刊译名：虐杀原型		2009年第二季度
动作冒险	Activision	价格未定	美版
DVD/蓝光	1人	记忆容量未定	审查预定

吸收敌人的能力，变身成各种外形

《虐杀原形》是由Radical制作、Activision发行的一款科幻题材动作冒险游戏。游戏的主角阿列克斯·梅瑟本是一名在科学实验中遭遇基因变异的倒霉蛋，然而突变的同时也获得了超乎常人的强大能力。当主角杀死路人或敌人时便可以吸收他们的记忆、能力，甚至能变成他们的样子。随着吸收被杀死敌人以及路人的数量不断增加，主人公梅瑟的能力也会随之逐渐增强。

←直升机坠落，坦克燃烧，一副灾难景象。



找寻记忆的旅程 身体是你最强武器！



↑喀嚓一下！主角的利爪轻而易举将异形生物的下肢截断！

←变身成士兵后，就能使用枪支对眼前的怪物展开射击。

双人模式取消，只能单练

本作原本一直计划将会加入双人合作的故事模式，让玩家和自己的朋友一同冒险。但是前不久根据开发商Radical的负责人Tim表示，由于制作组将无法“在多人模式中保证相同的关卡质量，这些关卡本身是为单人模式进行量身打造的。”所以玩家在正式版的游戏中只能做独行侠了。

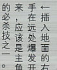


←这个……貌似是主角直接用自己的右手将士兵的胸腔给开膛破肚了。

敌人一波接一波



→不论是后面的大群士兵还是满街的异形怪物，都是你要面对的敌人。



←插入地面的右手在远处爆发开来，应该是主角的必杀技之一。

爆裂必杀攻击！

Persona

PS Portable PSP	本刊译名：女神异闻录		2009年4月29日
角色扮演	角色扮演	5229日元	日版
UMD	1人	175K	12岁以上

PSP已经成为了各厂商利用复刻版再次赚钱的工具。近日ATLUS宣布，旗下著名作品《女神异闻录》初代将以“重制”的方式，在2009年4月29日登场于PSP。《女神异闻录》初代最初在1996年的PS上登场，本次的PSP版将对CG动画进行重新设置，数量也会在原有的基础上大大增加，系统上为掌机操作做了优化，而游戏的音乐会由著名制作人目黑将司进行REMAKE，此外，游戏的难度也有所增加。在本作中，制作团队考量到游戏是在掌机上推出，而调整了游戏中的各方面设定。也改变了遭遇到，敌对恶魔的几率等等，彻底调整得能够让玩家顺利的进行游戏。



主人公

由玩家操作的本作主角，就读于圣白鸠学院2年级4班的高中生。在被卷进这场变故之后，将会跨越各式各样的考验。

↑主角是个给人冷酷印象的少年，但其心底却深藏着为同伴着想的热血。

经由动画公司之手追加许多过场影片

→特殊设定，依照玩家进行剧情的不同，可加入成为同伴的成员也会变动。究竟要选谁由玩家自己决定！



←在本作中，如果玩家想进一步来挑战游戏中的隐藏剧情，须达成好几项条件才行。与普通学生的随口交谈中，会隐藏着什么样的秘密呢？

进一步挑战剧情

仲魔系统解读

在游戏中的迷宫等地遭遇到敌人时，会移转到回合制的战斗画面。攻击方法是透过武器直接攻击、枪械攻击还有透过PERSONA攻击这三种。PERSONA是以神或恶魔形象出现的“另一个自我”；主角一行人能够召唤出这种相当于自己的PERSONA与敌人交手。好好活用会对战斗产生重大影响的PERSONA，将恶魔一个个的打倒。PERSONA这个单词，在拉丁语中含义是“面具”。而在游戏里面则可以理解为“心灵力量”、“另一个自我”来解释。此外，PERSONA具有众多种类，其分类是依照塔罗牌的大阿卡纳。若进行PERSONA合体，即可召唤出新的PERSONA。于PS版中，各角色分别都设定了与PERSONA之间的契合度，这在PSP版又将如何呢？



毗湿奴

在与主角契合度良好的PERSONA当中，有着最强的实力。与梵天、湿婆并称是印度神话中的三大主神之一。

GROWLANSER

グローランサー

PS Portable PSP	本刊译名：梦幻骑士		2009年5月14日
角色扮演	ATLUS	6090日元	日版
UMD	1人	175K	12岁以上

ATLUS公司日前宣布，于1999年11月25日发售的PS游戏《梦幻骑士》初代作品将移植PSP平台，发售日确定为5月14日，售价为6090日元。《梦幻骑士》是人气RPG游戏《梦幻骑士》系列的第一作，故事讲述宫廷魔法师桑德拉捡到一个神奇的男孩，这个男孩将来可能是“毁灭世界之暗”，也可能是“拯救世界之光”，为此担心男孩受到外界干扰的桑德拉从不让他外出一步，直到男孩年满17岁那天……PSP移植版《梦幻骑士》在保留原作的内容之外，还将追加全新角色和新剧情。



↑进入新路线，就可以加深梅莉亚的好感度，说不定就会大大改变往后的故事发展！



战斗的节奏变得更加简洁而明快了！

STORY

本作中主角被设定成为很少见的“无口无心”。作为RPG来说，梦骑初代与别的RPG最大的不同就在于它的战斗系统，同时，战斗系统也是整款梦骑初代的核心特色部份。故事的起源设定也追随着当时的潮流。被罗兰迪亚宫廷魔法师桑德拉抚养长大的少年同时获得了“毁灭世界之暗”和“拯救世界之光”这两个完全相反的预言。知悉未来的桑德拉一直不让少年离开王都，而且避免他与外界接触。在少年17岁生日的那天早晨，她亲口告诉了少年“踏上旅程的日子已经到来，今后世界的命运将掌握在你的手中！”本作中故事的发展，会随着同伴对主角的情感而改变。在本作里面，完成特殊任务后也会有休假。接下来，如果在休假的时候跟同伴交谈就会发生事件，同伴与主角的感情可能会因此事件而改变。

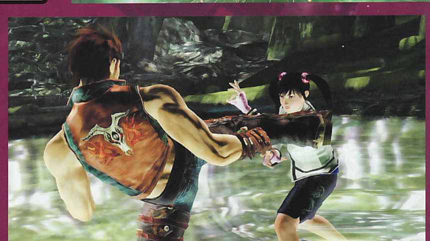
↑背后长有翅膀的有翼族少女梅尔菲，虽然是注重团体协调性的翼族人，不过却不知为何老是单独行动。他是可以发挥“光明力魔法”的人类。



横跨两大高清平台 铁拳最新作今秋问世

《铁拳6》的家用机版从这个世代刚出现时就公布了，但一直沉沦在浓雾中，直到去年TGS宣布跨占X360时才再次成为玩家们关注的焦点。前段时间开发制作人原田弘也就已经确认，本作的家用机版是根据街机版升级作《铁拳6 血统叛乱》为基础开发制作的，也就是说我们将在两大高清平台上玩到最新版本的《铁拳6》，除了《血统叛乱》中追加的一系列新要素都会继承到家用机版当中外，厂商还宣称会有家用版独占的新要素追加进来。目前本作正在全力开发中，因街机版采用的是PS3互换机板，所以PS3版会以优于X360版进行优先开发。 □文/翅膀

PS3 / X360	本刊译名：铁拳6		2009年秋预定	
	格斗	NBGI	价格未定	日美欧
	BD/DVD	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定





↑家用机版对比街机版，在人物的招式动作上几乎看不出什么区别，但是在画面细节上会有细微的不同，这是硬件特性决定的。

配合硬件特性优化及改良



顶级画面效果 感受究级的格斗

本次NBGI官方新公布出的情报中，我们可以看到家用版新追加了一些新角色，那名憨态可鞠的熊猫尤其引人注目，这名国宝会是个“人”不可貌相的强力角色吗？另外从图中我们看到，家用版的游戏画面已经达到十分令人赏心悦目的清晰程度，无论是人物的皮肤纹理，衣服褶皱的衣料感，还是头发、眼神、打击时的光影效果等都十分的逼真且养眼，背景中水的效果、荡漾的波纹、建筑物的细微菱角，都能看出是做了特别优化的，3D格斗应具备的真实华美的格斗场景已经趋于完美，绝对会比现阶段最强家用机格斗《街霸4》的画面好上很多。

另外，《血统叛乱》中的自定义角色发型、发色功能也都会继承到家用机版中，还会加入更多可供选择的类细节型，那名熊猫会有更多颜色种类来给它染发吗？（笑）



NINTENDO Wii	本刊译名：疯狂世界		发售日未定	
Wii	动作	Platinum Games	49.99美元	美版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定



原CAPCOM四叶草工作室精英们成立的"白金游戏"公司（Platinum Games），终于亮出了他们手中的数张王牌，除了《猎天使魔女》和《无限航路》外，最新与我们见面的，就是这款由稻叶敦志领衔开发的《疯狂世界》，与SEGA合作后开发的首款Wii游戏，采用当今绝对非主流，绝对异类的，像美式幽默漫画一样的全程黑白风格，点缀以鲜红的卡通暴力式血腥，即使在Wii这台异质主机上也堪称另类，稻叶究竟想为我们带来什么呢，不妨接着往下看。 □文／翅膀

黑白色的世界中染红那片片血红！

从图上我们就可以看出，这是一个完全由黑色和白色这两种鲜明对比的颜色展现的世界，不论是天空、大地、都市还是人物，统统都是清一色的黑与白。唯一不同的，就是那像红花一般喷溅而出的鲜血，那一屡屡红色在黑白色的世界中显得如此的耀眼，如此的触目惊心。

《疯狂世界》这款游戏的主角是一名无恶不作的恶棍，打架杀人是你在游戏中做的最多的事情。借助这种黑白红三色的独特表现形式，游戏将暴力血腥要素毫无保留地表现了出来。主角在打架时可以把对方扔到墙上突起的钉刺上，然后将其拽下来再反复往钉刺上拍砸，红色的鲜血就像喷泉一样喷洒在周围和你的屏幕上，更有甚者，你还可以运用强壮的手臂，把一个人的心脏活生生地掏出来，并当着他的眼前一把捏碎！这种比审判死刑还要残忍的打斗手法将在红点连篇的黑白世界中得到幽默化式的奇妙渲染，你不必为此感到血腥而不适，反而会对这样样艺术风格化的表现形式感到新奇，就像在看一部幽默搞笑的情景喜剧一样轻松。


↑主角的形象看上去就不像是吃素的，非常有无法无天的地痞流氓气息。



一拳捅向心脏 血如泉涌

风格紧张明快 幽默式的配乐

这种异色风格的游戏，肯定要有同样能搭配其特色的音乐才行，紧张又不失轻松的独特配乐将把本作的特色烘托到极点。



←主角右臂的电锯手是杀人越货，替人放血的不二选择。

运用百般武器让鲜血喷洒整个屏幕

既然是街头打斗为主题的动作游戏，当然就会有丰富多彩的武器可供使用，街头常见的一些平民化武器如铁棍、板砖、垃圾桶都会成为你手中拍向敌人脑袋的得力工具，更牛的是主角还拥有一只可以用来切割敌人的电锯手，伴随着喷涌的鲜血活活地把人切成两半将是你最为残忍的杀人技巧之一。



←彪悍又要酷的摩托车是重要的交通工具和撞人利器。

↓抄起地上的铁筒把倒霉鬼死死地拍在地上，直到生活不能自理为止。



←可怜的敌人在主角手中就像蝼蚁一般被践踏，毫无人权可言。

举起电锯右臂 宣判你死刑

横行霸道·恶城血战唐人街

NINTENDO DS NDS	横行霸道·血战唐人街			2009年预定
	动作	Rockstar Games	未定	美版
	卡带	1人	1GB	18岁以上

《横行霸道》系列一直以其高自由度的游戏设定和引人深入的故事受到广大玩家的喜爱，首次登陆NDS平台的《横行霸道·血战唐人街》将采用全新的故事背景和角色。和PC版以及次世代版不同的是，本作没有采用流行的第一人称和第三人称视角，而是采用的俯瞰式斜45度视角。

欢迎来到充满血腥的横行都市



↑黑帮围抢富商，将其私家车包围。



→本作中采用斜45度俯瞰视角，全3D多边形画面，比较另类。

←游戏中还提供了狙击枪供玩家使用。



←游戏采用卡通渲染的形式呈现，塑造最“逼真”的横行都市。

《通缉令》，离奇身世导致离奇命运

PS3 X360	通缉令·武器的命运			2009年预定
	动作	Interactive Entertainment	价格未定	美版
	BD/DVD	1人	容量未定	审查预定

根据詹姆斯·麦卡沃伊和安吉丽娜·朱莉主演的电影《通缉令》所改编的游戏。华纳兄弟公司将其正式定名为《通缉令·武器的命运（Wanted: Weapons of Fate）》。游戏由GRIN开发，对应PS3、Xbox360和PC平台。游戏中除了将电影的世界观跟关卡舞台忠实呈现在游戏内之外，还会加入能够一边闪躲敌人子弹一边从阴暗处进行攻击或是回复体力的掩蔽动作，以及在接近战中能够一击打倒对手的战斗系统，让玩家尽情的享受与恶徒们战斗的乐趣！总之，这个游戏给人的第一感觉就是“酷”，当然其最大亮点也和电影一样，即为子弹赋予了生命，用想象力和电脑特效描绘出子弹的“非传统”运动轨迹。这里的子弹不仅可以拐弯儿、后退，还首次呈现给观众两颗子弹在空中相撞的镜头。子弹的轨迹成为了一种人为可以控制的东西，像是具有了生命力。



←电影原作中的经典场面在本作中，再次完美呈现，不得不佩服PS3的强大机能。

用子弹来诠释运动轨迹美学 奇妙无比



→最大卖点是忠于原作，如何表现电影中子弹运动轨迹是一考验。

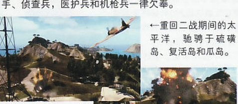
战地1943，重现二战飞行传奇

PS3 X360	战地1943			2009年夏预定
	射击	EA	价格未定	美版
	BD/DVD	1-2人	容量未定	审查预定

《战地1943》将于2009年夏天推出，面向PS3、X360和PC三大平台，可以在PlayStation Store和Xbox Live Marketplace上直接购买并下载。把玩家带往二战时期的硫磺岛、复活岛、瓜达康纳尔岛等地。与以往作品所不同的是，本作只有三个兵种可选：步兵、狙击手、侦查兵，医护兵和机枪兵一律欠奉。



←从航母上派出轰炸机、战斗机，从基地开出坦克，加入撼天动地的战斗。



←重回二战期间的太平洋，驰骋于硫磺岛、复活岛和瓜岛。

→异常火爆的飞机轰炸场面，操控轰炸机来摧毁目标吧！

战争传奇



→游戏画面质量得到了提升，与前作的画面相比该作具备更多细节、阴影效果。

登陆突击战的经典场面重现！

武林外传 风雪再起

wulin2.com.cn

《武林外传》春季热点高端任务一览

天蓝水清景妖娆，七侠古镇人气高；

武林外传有新意，二月春风似剪刀！

列位客官，首先请接受我诚挚的祝福！说完上面四句拼凑诗（某南原创，如有雷同，实属成心，请白展堂负责），咱们来表一表《武林外传》最新的动向。

话说2009年正月刚过去不久，二月二龙抬头，万象更新。“二月春风似剪刀”，春风吹绿了大地，吹酥了泥土，吹开了封冻的江水，也吹来了《武林外传》新的一年。有什么好玩的任务是你我不可错过的？

天下无贼

众所周知幽灵船是武林外传高端玩家集体玩耍的地方，惊险刺激又有好东西拿。当幽灵船内的海贼王一旦被消灭后，八里庄花漫楼边上就将会出现一个新的npc，开启本服当前的天下无贼系列活动。参与活动的朋友可以获得高额经验奖励，还有特殊的物品“诡异乱码”——看清楚，这可不是那个诡异乱码的任务，而是物品哦！有了这个“诡异乱码”，就能在花漫楼处，将其兑换为贼王秘宝残卷；每10个贼王秘宝残卷可以兑换1个战神图录。

战神图录是个好东西，里面不但包含各职业攻武、龙魂碧晶戒，更有全新BT武器图鉴兑换券以及金色钥匙等等诸多超值奖励。而且，本服务器的玩家如果将本周的天下无贼相关任务完成一定次数，还会激活出新的特定活动与BOSS。

武林外传的一大特色就是搞笑BT。BT得有时候令人发指——某南我曾用一周的时间断断续续做完了杀9999个海寇和9999个海寇头目的任务，而今还在咬牙向999个汤圆进军……不好意思，跑题了，接着说天下无贼——天下无贼任务的后续活动与BOSS激活，基本上是300次的倍数一刷新（现在各位客官可知道我为什么会所以提到杀海寇的刽子手拔刀斋和砍松鼠的无敌之路任务了吧！）。如果全服完成了300次天下无贼任务，就会在八里庄刷出怪物和BOSS；600次，则在烙印塔刷出；900次，按照地图顺序，是在十八里铺刷出；1200次，当然就是在京城了。消灭这些怪物和BOSS后，会得到90级的装备、羽化配方、YY石、神运符、BT武器图鉴……等物品，应有尽有，丰富异常。想发个小财还是没问题的，可以和朋友约好一起去。毕竟到了草原、南疆、沙漠这些地方，BOSS不好对付。 □文/小南南



如果您对于完美时空的游戏产品《武林外传》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《武林外传》信箱是：wulinpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林:次世代,大家该买了,等得差不多了

●《战神3》果然震撼，次世代暴力动作王座的争夺只要有这个系列在就毫无悬念。PS3就是这样厉害，尽管游戏数量不及其他主机，但总是有超大作让人期待，玩家总要买台机器备起来等待游戏的推出。尽管我们并不提倡这样不能物尽其用，但对于PS3上这样超人一等的少数精锐作品阵容，拥有一台神机仍旧是十分必要的。

●目前次世代主机的价格已经跌入一个合理范围，Wii和360的低配置版都已经进入2000以下的范畴。其实就现在购买主机来说，单是主机的价格并不昂贵，大钱主要都花在了配件上，例如Wii你就得再配置一套的手柄，WiiFit对于游戏相当必要，后面还有提高手柄精准度的配件等等。不过历来主机也是要让玩家陆续出血嘛，对于打算购买且等待多时的玩家来说，已经到时候了。

●一直拖了很久的新电脑配置计划在忍无可忍的情况下，预计本月底启动。虽然豪华配置在今年年底就会作古，不过还是打算低俗的奢侈一把，显示器也必然换新。这成本，实在是比次世代主机大多了，三大主机一样买两套都富余……虽然不够发烧，却也足够让本胖犹豫再三。说不定下期手札就会宣告计划放弃……



PERFECT:人工降雪VS金猴降妖

●街霸4发售，这是编辑部里最有人气的游戏，大家也好一阵没围着一款游戏品头论足了。我和小沛乱战了一通，感觉4代比3.3的节奏快，起身豪的判定强了不少，只是360的手柄太拖累人，实在不适合搓招的游戏。本来还想试试PS3版，只可惜猴子把PS3抱回家自爽了，众人只好用“要想瘦先挨揍”的方法帮他减肥了。



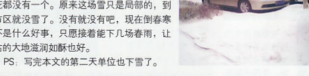
●有朋友问我为什么不换个体面点的手机，其实我之前就承认过对手机缺乏爱，面对这样那样的新功能已经多年没动心了，现在用的还是猴子淘汰的机器，等这个报废了，说不定我又会找谁淘个二手货凑合两年。

●这半月挥霍得有点夸张了，各种希奇古怪的东西吃了一大堆，接下来要健康饮食，把想法写在这里，算是给自己提个醒。



猴子：2009年的第一场雪

上一期小沛还盼着北京下雪，结果到了2月中旬雪果然来了。我家住在比较靠北的地方，早晨起来雪花飘扬，到中午的时候竟然满天鹅毛，门口的树上都是忽如一夜春风来，满眼都是冰雪梨花。出门坐车的时候雪下得愈发大，这样的雪天近两年都没见过了。但是现在下雪似乎晚了点，要是能早一个月的话，估计春旱问题就好解决一些了吧。



脑子里正想下雪的事，转眼到了单位。下车一看，天上太阳明晃晃，地上别说雪花，连水花都没有一个。原来这场雪只是局部的，到了市区就没雪了。没有就没有吧，现在倒春寒也不是什么好事，只愿接着能下几场春雨，让干枯的大地滋润如酥也好。

PS：写完本文的第二天单位也下雪了。



翅膀：游戏玩不过来了



人生最空虚的是没游戏玩，而人生最痛苦的是游戏玩不过来，上个月和这个月的真实写照，就是前面这两句连着念。话说上月底刚淘到无数好游戏还没来得及一一品味，这个月的游戏狂潮就来了，家用机和掌机上都有太多想玩却没时间去玩的游戏，只能排队依次打穿了，加上月底和下月的超多大作，看来这“痛并快乐着”的日子要维持到下半年才能消化完了。

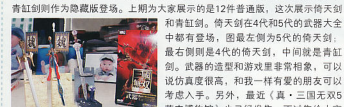
最近和老同学聚会，都在谈论买车子找女人的事，人生的赢家看来还是吸引力不小的么，至于本人，到是喜欢一切随缘，不必强求什么，长本事了什么都会有的。

FEAR2（恐惧2）感觉还不错，推荐一下，不过玩了这游戏，觉得如果《零》出在高清机上还是很有前途的么，像那种扭曲式的幻觉效果渲染得很真实。



七曜：倚天不出，谁与争锋！

曹操的倚天剑和青釭剑在史上都是著名的武器（因为原“GANG”在排版机中无法直接显示，在此故用“缸”字替代），在《真・三国无双5》中，两把武器同时登场！这次推出的无双5武器大全中，青缸剑则作为隐藏版登场。上期为大家展示的是12件普通版，这次展示倚天剑和青缸剑。



倚天剑在4代和5代的武器大全中都有登场，图最左侧为5代的倚天剑；最右侧则是4代的倚天剑，中间就是青缸剑。武器的造型和游戏里非常相象，可以说仿真度很高，和我一样有爱的朋友可以考虑入手。另外，最近《真・三国无双5英杰博物馆》也已经发售。不过售价太高，暂时还未入手。



菜团：寒流来袭

北京终于下雪了！虽然在放假的时候，回哈尔滨看到了比北京大的雪，可还是物以稀为贵，今年北京的雪下的不容易。

春节前和老妈一起去超市，路上商量买这买那，到了超市，遇到某厂家促销不锈锅的，说的那叫一个热闹，我们被他拉着足足听了半小时，也真神，推销锅的一个个打仗一样，竟然说动我们买了锅，得了赠锅，还有反卷。拿着回家的时候，我们都觉得很神，本来没有丁点买它的打算，结果，天寒地冻的抱它回家了。别不信，你也会被他说动的！



从小在哈尔滨长大，来北京工作了两年，再回家发现身体已经抵御不了严寒，怎是一个冷字了得。看来，得加强体育锻炼了。提醒去哈尔滨耍的小朋友，别挑战寒冷，别臭美！保暖很重要！



北斗：哪里跌倒，就在哪里躺下

●小三的嗑硫酸镁减肥计划真是卓有成效啊！如今整个人都小了一圈，编辑部的同仁们一致决定等小三减到100斤的时候（猴年马月？），就开始放肆蹂躏他。

●“北斗，女神转生玩到哪呢？”“第二天”……“女神转生玩到哪呢？”“第二天”……“玩到哪呢？”“第二天”……“哪呢？”“第二天”……“……”“第三天了”——以上是某星期每天早上掌机迷的八房同学与本人的对话。



●春节四姑娘山玩“野外生存”那俩哥们的“光辉事迹”想必不少读者朋友都有所耳闻了吧？开始只是觉得这俩哥们缺，后来才发现还有一大帮人跟着缺。

●变形金刚就是神啊！！

小沛：无J不S，360摇杆啊！



●小沛我特别喜欢《街霸》系列，这次的《街霸4》更是让我欣喜若狂。不过360的手柄真是要命，这一代的连续技不但多而且复杂，看来光用手柄是绝对不行的。现在北京这边360的摇杆全面涨价，《街霸4》限定摇杆原价700，现在1000，其余的也都贵得离谱。我有的是耐心，看谁坚持的时间长！

●2月17日凌晨，北京飘了一小会儿雪花。估计老天爷买了上期的《电软》，看了我的手札后果然满足我的愿望。多谢老天爷、耶稣、真主、菩萨……

●研究了很久发现，刚拳并没有想像中那么厉害。春丽稍微削弱，桑吉尔夫还是非常刚猛，豪鬼绝对霸道，新人们还没来得及细细研究……反正这段时间就跟《街霸4》死磕了！



谁才是最强的次世代主机？哪个上的游戏更好玩？

次世代游戏终极大比拼

从05年年底360发售到如今已经过去了3个年头，本代主机大战虽还不能说尘埃已定，但目前的格局也很难发生太大变动。对三大主机硬件性能和主机售价方面的比较已无必要再多谈，这次我们不妨换一个角度，从游戏这一玩家购买主机最根本同时也是真正最为核心的视角出发，以五个当下世界范围内最为流行、同时也是影响力最大的游戏类型来检阅一下各主机上已发售和即将发售的顶尖作品的阵容。通过这次的次世代软件大PK，你将对三大主机有一个真正直观的了解，编辑部的诸小编们也会在几大类型中力挺自己喜爱的主机！

ACT 操作手感与战斗系统是动作游戏的精髓所在 爽快、华丽、血腥、硬派，让你爱不释手的佳作







CHECK! 360本类型精品

360的动作冒险类游戏精品还是很多的，其他优秀的作品还有《古墓丽影》系列、《刺客信条》、《波斯王子》系列；另外，在360刚发售时的人气大作《九十九夜》素质也不错，更为难得的是，无双系列如今在360上的作品也是越来越多了，不管是三国、战国、高达还是大蛇，只要是无双类的作品都少不了360的一份。倒是《忍者外传2》的表现反而不如1代优秀。

CHECK! PS3本类型精品

其余值得推荐的ACT大作有《天剑》，这款游戏给人的感觉很像是女版的战神，玩起来也是相当之大气，不过剧情方面的刻画和整体的手感与战神相比是更为细腻，但没有后者的霸气。而《忍者外传Σ》这款“复刻游戏”的素质还是挺高的，此外，《神秘海域》也是颇为不错的游戏，《小小大星球》虽然销量不如人意，但绝对是一款创意相当不错的动作游戏。

CHECK! Wii本类型精品

说到Wii上的动作游戏，似乎数量并不算多，但是几乎大部分都是精品，特别是任天堂自己出品的这些游戏，例如上述这三款，无论哪一款都是质量极高的作品。不过除此之外其余厂商制作的动作游戏就没有什么特别出彩的了，前不久发售的《天诛4》，虽然之前受到的期待度颇高，不过实际素质却不能让人满意，倒是Wii上的一些“用Wii玩 XXXX”系列素质不错。

360与PS3比翼齐飞，任天堂一木独支Wii

动作类型的游戏，在如今的游戏业界是影响面相当大的一个类型，本次评比所说的“动作游戏”，除了传统的动作过关、3D动作之外还包括动作冒险这一类，例如《横行霸道》。

一款优秀的动作游戏，首先要求有良好的手感，这可以说是本类型作品的核心所在，手感粗糙的动作游戏，其他方面的表现再怎么好也是白搭。同时，由于整个游戏系统相较于其他一些游戏类型的“相对简单”，所以也就能够投入更多的精力在画面表现上。因此，本类型的杰作，在画面表现上通常也非常之好。

另外一个影响动作游戏游戏感觉的就是游戏手柄了，虽然这个要素已经延伸到游戏本身之外，但手柄仍然还是属于主机范畴之内的。三大主机中，XBOX360的手柄无疑最为优秀，良好的手感使其成为玩家们的一大助力。相较而言，PS3的手柄表现则不算出彩，即便现在重新加上了震动功能，但实际并没有重大改进。至于Wii的手柄，操作方式非常新颖，在玩某些游戏时会非常方便，但要将这种特性很好的应用到动作游戏上，从目前的实际情况来看，似乎除了任天堂本社，还没有太成功的例子。

在本类型的评比上，我们会发现，在XBOX360和PS3两个平台上有不少“重合”的作品，不论是前三，还是其余得到提名的作品，其实这种现象还是比较常见的。由于越来越多的厂商习惯于多平台发售，真正的独占大作数量其实比较有限，倒是Wii上，即使是多平台发售的作品，也未必都有Wii版，而且即便是有，由于硬件机能方面的限制，表现也大多比不上前两个平台。

《横行霸道4》的表现无疑极为抢眼，而且在全球都有极高的人气，360版由于有专门的“资料片”，因此更为超值；而PS3上尚未发售的《战神3》，绝对是超期待大作。

注目！各有顶梁柱，各有铁杆

●PS3阵营

●菜团：只为了一个战神，如今我就站在PS3这边。看过宣传片之后对这个游戏倍加期待。当然除了战神3之外，龙如3也是吸引我的主要原因。



●360阵营

●小沛：动作游戏不但要手感爽快，更要画面精良，而且360上的动作游戏比PS3多，不支持它又支持谁呢？Wii的部分创意不错，但画面实在欠缺。



●Wii阵营

●风林：因为已经有了《超级马里奥银河》，Wii在动作游戏方面就已经置于最高点了！任天堂的动作游戏永远是最好的！



RPG 在虚拟的世界中去编织一个属于自己的传说 不同的风格与特色，东西方文化碰撞下的火花

XB360





PS3





Wii







CHECK! 360本类型精品

虽然似乎不少玩家都抱怨360上的角色扮演游戏太少，但是仔细算一算的话就会发现其中的好游戏竟然还蛮多的。日式RPG方面，值得推荐的还有《最后的遗迹》、《薄暮传说》、《肖邦之梦 信赖铃音》；美式RPG方面的精品就更多了，包括有浓郁中式武侠风格的《寓言2》，《上古卷轴4》、《质量效应》以及《无间战神》，阵容可谓非常之强大。

CHECK! PS3本类型精品

PS3上已经发售的RPG游戏作品数量不多，真正能用“优秀”形容的更是只有寥寥几款，大部分的作品水准在中等偏上。除了上述作品之外，PS3上的角色扮演类游戏值得一玩的游戏还有《百年战争》、《失落的传承》和《战场的女武神》。由LEVEL 5制作、期待度曾经颇高的RPG游戏《白骑士物语》实际素质却让人失望，整个一“雷骑士物语”……

CHECK! Wii本类型精品

这个……除了上面这三款游戏之外，Wii上似乎已经没有什么值得推荐的角色扮演类作品了：Wii上的这类游戏数量本来就少得可怜，要找出其中的佼佼者还真是难度极高。SE早期发售的“DQ剑神”应该算是比较值得推荐的一款了，好歹也是打着DQ旗号的RPG，整体素质倒也还行，另外《神乐传说 拉塔特斯克的骑士》也是质量不错的游戏。

完全超出意料的结果：360才是RPG集大成者！

RPG，又称角色扮演游戏，曾经是游戏业界中堪称顶梁柱的存在，其中的佼佼者，例如FF和DQ，对主机大战的胜负更是几乎有着决定性的影响。不过这些年来，随着其他类型作品中超一流大作的出现及系列化，再加上玩家群的变化、游戏心理以及口味选择上的变化等，虽然如今RPG类作品在游戏业界仍然是重要的一个分支，但不再像以前那样有着决定性的影响力了。

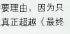
说到角色扮演类游戏，似乎许多玩家心里一直有着这样一个思维定势：那就是自然是日本厂商主机上的多、好，美国厂商例如微软这样的，其主机上的RPG肯定是凤毛麟角。应该说，这个逻辑在上一代主机大战时还算通用，但是到了这一代主机大战时，我们将三方的软件阵容一列举开来，才发现，已经完全不是那么回事了！

具体可以参考本页上方三大主机平台上的RPG类游戏代表作的情况，结果显而易见：微软的XBOX360出人意料的是最强者！其阵容相当之丰富强大，无论是日式还是美式RPG，都有大量优秀作品，特别是FF13这款超大作的跨平台化，使得360拥有了极为强悍的RPG阵容！日式作品里，《蓝龙》、《失落的奥德赛》都是素质很高的作品，著名的传说系列也有《薄暮传说》加盟；美式作品里，《辐射3》、《上古卷轴4》》等也都是绝对的经典，只不过这种风格并不是很容易被东方玩家接受。特别值得一提的就是《寓言》系列，其中有着颇为明显的中国武侠风格，再加上每作都会同时发售中文版，值得我们特别为其加分！

PS3方面，其前辈PS和PS2上那些辉煌的RPG系列目前基本都没有登场，惟一的独占超大作FF13还劈腿了……至于Wii，除了极为有限的几款精品之外，在这方面就纯粹是空白一片。

注目！ 360才是RPG集大成者

●PS3阵营



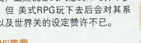
●七曜：因为有《最终幻想13》，选这个游戏绝对不需要理由，因为只有《最终幻想》才能真正超越《最终幻想》！

●360阵营



●菜团：Xb360上有许多优秀的RPG游戏，虽然说日式风格的RPG并不多见，但 美式RPG玩下去后会对其系统以及世界关的设定赞许不已。

●Wii阵营







●猴子：目前能够在日本本土卖的出去的RPG游戏其实来自NDS和PSP两个平台。但是电视主方面我选择了Wii，还有，DQ10也在Wii上。

STG 在战火纷飞的世界中经历血与火的洗礼 战友间的信任、枪与炮的锤炼，男人的梦想！







CHECK! 360本类型精品

射击类游戏一直就是XBOX系列主机的强项，毕竟当年微软凭借XBOX初次涉足游戏业界时，FPS类游戏可以说是其立足所在，到了360时代自然是更进一步。本类型的优秀作品，除了上述三款之外，特别值得推荐的作品还有《失落的星球》、《生化奇兵》、《半条命2》、《孤岛惊魂》系列、《分裂细胞》系列以及飞行射击类的《皇牌空战6》，阵容极为强大。

CHECK! PS3本类型精品

应该说，PS3在这方面的游戏还是有不少的，其中最优秀的几款都是出自SCEA自己旗下，例如上面的《杀戮地带2》和《抵抗2》。其余作品还有《战鹰》、《时间危机》、《龙穴》、《迷雾》、《装甲核心》以及《彩虹6号》等等。PS3的射击类游戏阵容同样颇为强大，虽然从整体素质来讲要比360略逊一筹，仍然有着众多可选的好游戏。

CHECK! WII本类型精品

按理说，Wii手柄的定位功能应该非常适合做FPS游戏的，不过实际上迄今为止在Wii上推出过的射击类游戏数量并不算多。任天堂看家的《银河战士3 坠落》素质极高，是此类型游戏中的精品。其余可选的作品数量比较少，值得一提的有复刻版的《死亡之屋 2+3》，此外还有荣誉勋章系列以及《能源小精灵》，整体来看，Wii上面的射击类作品数量比较少。

微软的强项、索尼的急追、以及老任的偏安

射击游戏，即俗称的“枪”类游戏，包括所有的射击类游戏，例如飞行射击和动作射击等，也包含了第一人称射击和第三人称射击。此类游戏通常对玩家的操作水平有较高的要求，如今射击类游戏大多支持多人联机对战，这就对多人联机时的战术素养与团队配合也提出了较高的要求。通常此类游戏非常注重画面上的表现，而且对帧数的要求较高，现在，射击类游戏已经再次成为游戏业界的主流。

本类游戏中软件阵容最强大者非XBOX360莫属，由于微软从XBOX时代以来就非常注重对FPS类游戏的开发和支持，因此，FPS类游戏一直是其强项所在。尽管FPS游戏在家用机上的手感无可避免的会打上一个折扣，不过360手柄本身的好手感再加上合理的按键布局，已经能使这种折扣尽可能的降低了。360上除了《HALO》这个顶级大作之外，《战争机器》系列也是在360上新近崛起的超级大作，此外还有跨平台发售的《使命召唤 战火世界》，都是同类型作品中顶尖儿的存在。其余的一流作品数量也相当多。

PS3方面，很明显这些年来索尼对此类作品的投入有明显的加强，《杀戮机器2》可以说是索尼打造了多年的杀手锏，以“干掉HALO”为目标的本作，从之前发布的众多宣传视频来看，素质还是值得相当期待的。而同样崛起自PS3时代的《抵抗》系列也有着不错的表现，虽然还不能算是超一流作品，但也是有较高水准的游戏了。同样，PS3在本类型作品中有着较为丰厚的软件阵容储备。

而Wii的表现就比较不尽如人意了，原本其手柄性能挺适合制作射击游戏，特别是FPS射击游戏的，然而实际作品数量却寥寥无几。《生化危机 安布雷拉编年史》这款游戏虽然出人意料，不过素质很高，而最近刚刚发售的《死亡之屋 赶尽杀绝》也不错。

注目！射击游戏手感最重要！

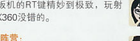
●PS3阵营：

●风林：《杀戮地带2》的精彩表现就是选择PS3的理由，论射击类的独占数量，PS3也不少，也更期待神机接下来在射击游戏方面的爆发。

●360阵营：

●翅膀：这个基本没有什么悬念，X360的手柄是最适合玩FPS的手柄，类似扳机的RT键精妙到极致，玩射击选X360没错的。

●Wii阵营：



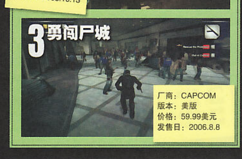


●北斗：就游戏而言，射击游戏还是360上的大作更吸引我的眼球，不过就操作方式而言，还是WII的手柄玩起来更爽，两者择一，就是WII吧！

AVG 在黑夜中独自聆听胸中那剧烈的心跳声 呼吸着血腥的空气，在炼狱中谋一丝生机

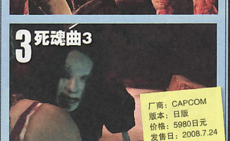
XB360



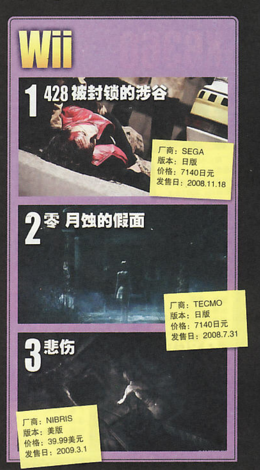


PS3





Wii



CHECK! 360本类型精品

恐怖和解谜类的游戏中，XBOX360以恐怖类型的见长，很少有纯解谜类型的游戏，而且几遍是恐怖游戏，也基本都是美式风格。上述三款作品中有两款都出自CAPCOM之手，尚未发售的《生化危机5》是许多玩家都非常期待的超大作；《勇闯尸城》或许严格来说应该不能算是恐怖游戏？因为里面虽然到处都是丧尸，但恐怖感不是很强，不过2代也即将发售，这次是360、PS3双平台。

CHECK! PS3本类型精品

PS3在此类游戏中的软件阵容还是颇为可观的，同样是恐怖类游戏，PS3的软件风格就能看出明显与360不同：360擅长的是美式恐怖游戏，而PS3擅长的则是日式恐怖游戏。在两个平台上，也有一些跨平台发售的恐怖游戏，例如《生化危机5》和《寂静岭 归乡》。其余值得推荐的作品还有《忌火起草》等作品，素质随不算很高，却也还行。

CHECK! WII本类型精品

Wii上的恐怖、解谜类游戏数量虽然不是很多，但胜在质量极高。上述三款作品中，《428 被封锁的涉谷》是满分级别的游戏，不过这款文字恐怖游戏对语言要求很高，我国玩家大多都无福消受了。零系列也是非常优秀的恐怖游戏，Wii上的“月蚀的假面”同样没有辱没了零的名头。《悲伤（SADNESS）是一款黑白画面风格的另类作品，尚未发售，值得期待。

三大主机三分天下，各有特色、各有千秋

本页综合考察评比的游戏类型主要包括恐怖、冒险和解谜类游戏，这些其实可以基本上看成是一大类游戏，因为现在游戏类型融合的趋势非常明显，许多游戏都不再是单纯的一个类型，而是会引用和荣誉其他类型的要素进来，而恐怖、冒险和解谜可以说是三个融合度颇高的要素。当然，即便是融合，也仍然有主次之分，现在的游戏业界中，“冒险”已经不算是一个独立的类型，而是分成“恐怖冒险”和“动作冒险”，解谜则可分为纯解谜以及动作解谜等等。

说到这一大类游戏，我们可以通过列举发现三大主机基本上可以说是平分秋色，没有哪个主机上在这方面有着特别明显的优势。在动作冒险或是解谜这方面，如今的游戏业界没有特别出色的作品，主要还是集中在《古墓丽影》这样的老系列上，而且这类作品又大多是跨平台发售，因此在本类型的游戏阵容比拼上，主要还是恐怖游戏的比较了。

恐怖游戏如今也可以说是游戏业界中一个比较重要的类型了，许多非恐怖类型的游戏中也会加入不少的恐怖或是惊悚要素以增强临场感。恐怖游戏与恐怖电影一样，也分为美式和日式（也即东西方不同的恐怖风格），在这一点上，恐怖游戏类型的分布倒是与主机风格颇为合拍：360上大多是美式恐怖游戏，PS3和Wii上则大多是日式恐怖游戏。就游戏数量上而言，360和PS3有着一定的优势，不过Wii上的此类游戏数量并不算多，但精品率很高，不论是满分的428还是《零 月蚀的假面》，都有着极高的素质。当然，《生化危机5》这款即将发售的恐怖冒险神作，Wii上的玩家就只能眼馋了。好在Wii上还有不少移植自另外两大平台的同类游戏，例如《死亡空间》和《忌火起草》，在Wii上都有移植版。

注目！美式与日式恐怖之争

●PS3阵营

●猴子：为什么选择这个平台呢？实际上大部分恐怖冒险的游戏都有跨平台的版本，PS3版相对360版差别不大，但是PS3明显更适合正版。

●360阵营



●菜团：恐怖类AVG游戏一直都是我的最爱，如今恐怖游戏除了音效之外，游戏画面也成为了一个不可缺少的标准，XB360上的优秀作品就很多。

●Wii阵营

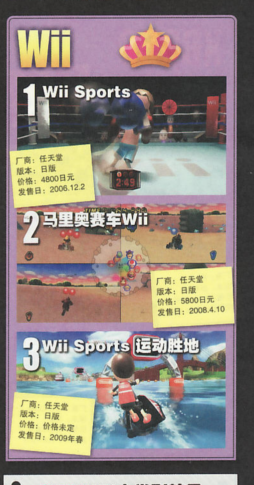


●翅膀：单凭几作老式生化和《零 月蚀》就可以在AVG上选Wii了，谁让高清机上没这些游戏呢，文字AVG的话，Wii上的作品显然也要多得多。

SPG 赛道，疾速驰骋，追求与风同行的自由 球场，顽强拼搏，展现激情四射的碰撞







CHECK! 360本类型精品

虽然严格上来讲，《吉他英雄》这类的游戏应该算成是音乐游戏，不过本页的类型其实包含面还是比较广的，赛车游戏、体育竞技类游戏以及音乐游戏这些基本都包括在内，而且本系列也是近几年来人气非常高的作品。PGR赛车系列一直是微软XBOX主机系列的“御用”赛车游戏大作，不过4代之后这种独占局面可能就会改变了，《Forza 机车风暴2》素质挺高。

CHECK! PS3本类型精品

PS3上此类型作品阵容也还是比较丰富的，毕竟各项球类游戏大部分都是跨平台发售的，360上有的，PS3上也基本都有份。而且索尼自己在这个领域的软件素质也都较高，赛车游戏方面，GT系列一直是其看家大作，虽然GT5正式版拖了这么久仍然未见踪影，只出了个序章骗钱版吧……大众高尔夫系列其实质量也是挺高的，在国外也有着一定的受众。

CHECK! Wii本类型精品

毫无疑问，在本类型中，任天堂的Wii是最为强大的，除了那些传统操作的车球项目之外，凭借着Wii主机独有的体感功能，其上的运动类游戏都会因为操作上的独特性而给玩家们带来极高的代入感，这是360和PS3这两台主机所无法提供的。而Wii上此类游戏的精品作，可谓不剩枚举，看一下迄今Wii上销量最好的那些游戏，有许多都是此类型的作品。

独特操作带来完美代入感，Wii一家独大

“车球”（赛车、体育竞技）类作品如今可以说是如今游戏业界的“主流”类题材作品了，由于这类作品的日常生活中就有许多的爱好者，因此在游戏业中也同样有着相当多的受众。

赛车类游戏虽然无法占据特别重要的地位，也仍然有着相当的关注度，而赛车类游戏也是一个检验主机硬件性能的好办法，毕竟此类作品中，无论是对赛车建模本身、还是对环境天气等的刻画上，都涉及到多边形运算能力、贴图纹理效果、光源、物理引擎等众多直接关系到主机性能的项目。许多赛车游戏大作也都是以场景的华丽和对真实模拟的再现而著称，当然也有许多此类作品追求的是疾速驾驶的爽快感或是火爆刺激的场面。这些作品在XBOX360和PS3上比较常见，而Wii上最著名的赛车游戏则非《马里奥赛车Wii》莫属了！虽然销量方面与NDS版相比还有着一定的差距，不过与其他同类作品相比就绝对是傲视群雄了，联机对战的超高乐趣在本作中被极大的发挥了出来。另外，Wii凭借其体感功能，也可以利用手柄来直接模拟方向盘的操作，而火爆刺激的《大卡车》也是其中的代表作品。

在体育竞技类游戏方面，基本上是以欧美厂商的作品居多，日式厂商在这上面的作品数量相较而言则要少得多。由于此类作品大多是跨平台发售，例如FIFA系列、WE系列（最近几作）、NBA系列、NBA LIVE系列、MFL系列等等，全都如此，因此三大主机在这些作品的支持率上没有明显的差别，顶多有部分作品没有全平台发售而已。而在各平台的独有本类作品比较上，360方面相较而言就比较吃力了，PS3还不错，有几款自家的大作支撑，至于Wii，凭借主机独有的体感功能，在这方面有着相当大的优势，虽然并不能“玩游戏健身”，也仍有极高的吸引力。

注目！游戏内外都要动起来

●PS3阵营



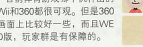
●七曜：《GT赛车5》+《实况足球2009》+《大众高尔夫5》，请问，还有比这个更强的体育游戏组合阵容吗？！

●360阵营



●猴子：目前体育游戏哪个机种出的最多？Wii和360都很可观。但是360的戏在画面上比较好一些，而且WE都有360版，玩家群是有保障的。

●Wii阵营









●小沛：除了我最喜欢的《WE》系列外，其余运动游戏还是Wii的最有意思，而且很多冷门运动经过体感操作后也变得非常有趣，还是亲身参与的感觉好。

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本期所点评的的游戏，普遍素质还是比较高的，例如家用机的《街头霸王4》、NDS上的《马里奥与路易RPG3》、PSP的《天诛4》等，不过最为期待的还是下期，2月26日即将发售的《真·三国无双 联合突击》，17号的体验版素质不错。

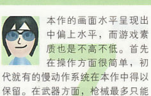


2月10日

恐惧2 起源计划

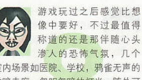


PS3 360
■Monolith
■射击
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1-4人



本作的画面水平呈现出中偏上水平，而游戏素质也是不高不低。首先在操作方面很简单，初代就有的慢动作系统在本作中得以保留。在武器方面，枪械最多只能携带4把，各类武器对付不同种类的敌人效果完全不同。手雷也只有4种，燃烧弹、通常雷，闪光弹，黏着雷。多多切换这种武器来战斗，会使得战斗过程轻松不少。 By 七曜

二代已经没有了一代时所带来的惊喜，但游戏的素质依旧可圈可点。从头至尾的恐怖和恶心相伴，在游戏的进程中无时无刻不在紧张中进行，游戏的气氛渲染得非常到位。不过画 面上依旧让人失望，有些无聊的场景重复，细节上也不够丰富。初次接触本作的玩家非常 有必要回过头去补过一代，而剧情的精彩则是本系列的最大亮点。 By 能量块



游戏玩过之后感觉比想像中要好，不过最值得称道的还是那伴随心头渗人的恐怖气氛，几个室内场景如医院、学校，鸦雀无声的昏暗走廊，忽明忽暗的灯光，随处可见的血迹尸体，还有不断闪现的灵异幻觉，都让人在屏着一口气的同时不断深入吸引下去。但另一方面激烈的射击枪战到感觉有些破坏气氛，风格变化有点过于突兀了。 By 翅膀

2月12日

街头霸王4



PS3 360
■CAPCOM
■格斗
■日版 ■BD/DVD
■12岁以上 ■1-2人

本作以全新的水墨画风格公诸于众，可以说代表了近期格斗游戏的最高水平。巧妙地融合了水彩画与水墨画的画面渲染，在动静间挥洒动作线条的优美，在快慢中挥霍拳脚的刚柔。加上隐藏角色，一共有25名角色可以使用，基本集结了历代街霸系列的所有人气角色。严谨的攻击判定，良好的操作感，都说明本作无愧于大师级的格斗游戏。 By 七曜

如果抛开X360手柄打格斗太烂的问题，两个版本的素质没有任何区别，包括被很多人疑虑的联机对战，PS3和360的表现都非常出色。从进化的角度来讲，四代还没有强大到让玩家 完全抛弃三代，而在新人物方面四代也没有带来多少惊喜。四代更像是ZERO+EX+正统的集合体，该有的系统和要素一样不缺，也找不出什么大缺点。 By 能量块



游戏的画面给人耳目一新的感觉，这才是新时代的格斗游戏！3D的背景自不必说，角色造型的细致刻画十分入眼，每名角色身上各部位的细微特点，如肌肉的晃动，头发的飘逸，还有各种招式动作中的表情都很传神，超杀结果对手的特写更是十二分的眩目爽快，的确是值得深入研究的好游戏，有机会一定要上网体验对战的无上乐趣。 By 翅膀

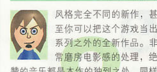
2月16日

死亡之屋 斩尽杀绝



Wii
■SEGA
■射击
■日版 ■DVD
■18岁以上 ■1人

非常怀旧风格的射击游戏，虽然游戏的过场就是不停的用枪打丧尸，显得比较单调，但游戏的节奏感却把握的不错。武器总共有7种枪械提供给玩家使用，当然弹药还是无限的。视角采用的是自动追踪设计，玩家打完一个场景后，就会自动前进。BOSS战还是看准规律打弱点，摸索一下就能很轻松通过。 By 七曜



风格完全不同的新作，甚至你可以把这个游戏当出系列之外的全新作品。非常磨房电影感的处理，绝赞的音乐都是本作的独到之处，同样作为一款家用机游戏，本作的模式也足够丰富。这款游戏带给你的整体感觉就是酷，非常酷，而且四人同乐的话更是有趣。这次丧尸的表现也没有让人失望，而且其中有很多向前辈恐怖游戏致敬的设计。 By 能量块



老牌光枪射击游戏最新作的素质没让人失望，首先最赞的就是动感十足的音乐和枪枪响彻的音效，听着这些在游戏中四处冲杀有种很惬意的舒适感，枪械的射击感把握得不错，慢动作的设计和爆头的特写既爽快又耍酷，Wii的遥控棒玩这类光枪游戏确实很合适，比手柄要好，画面虽算不上好，但和轻松娱乐的气氛到是满搭配的。 By 翅膀

外部意见 goingamer论坛的游戏评测

以前DS上很多游戏都是表面上说着怎样将DS的上下屏有机的结合。不过在我看来，本作的设定才是将DS的上下屏完美的结合在一起了。本作最大的亮点就是可以操作马大叔的死敌库巴了。在游戏中，上屏显示是库巴在蘑菇王国展开冒险的画面，借助他自己强大的力量，还能够喷火的能力，指挥自己的手下来打败敌人进行前进。而下屏中，就是被库巴吞到肚子里的马里奥兄弟了。本作中还会有很多的关卡需要三人合力才能解决掉。在不同的两个世界里，库巴和马里奥兄弟将会给我们带来两种不同的游戏风格，这点设计绝对是本作的亮点。

本作的画面绝对的棒！从色彩柔和的背景画面到熟悉的人物造型都制作的非常精良。本作的背景画面完完全全的向我们呈现出了一个美丽的童话世界，不熟知本作风格的人会说这种风格很幼稚，但在我们这些熟知马大叔的玩家眼前这种画面才是最精良的，无论是豪华的蘑菇王国还是阴森的库巴城，还是库巴体内，画面的表现力都十分的符合当时的场景。总之，本作的背景画面JE感觉十分的棒，切一点瑕疵都没有。人设方面，都是我们大家非常熟悉的角色。但老任对这点毫无怠慢之心，也非常完美的向我们呈现出一个个我们所熟知的角色来。而且老任对此游戏绝对下了很大的功夫，我们可以从人物的一些小动作和表情就可以看出来。总之一句话，本作的画面绝对算得上DS上的精品了，这种风格才是我们这些玩家想要的。

音效方面的制作也非常的不错，音乐主题也和画面非常的贴切。主题也非常的明确，就是让广大玩家在轻松愉悦的心情下来进行游戏。在熟悉的背景音乐下，和那些熟悉的声效都会给我们带来一丝丝的感动。背景音乐一如既往的还是马大叔的风格并没有多少的改变。不过在这种背景音乐下进行游戏绝对会让我们感到非常的舒服和放松。虽然音效方面和画面对比明显的有些薄弱，但这种风格的音乐绝对能让我们这些玩家感到非常的满意了。

老任开发本系列的目标很明确，而本作的效果也达到了男女老幼通吃的地步了。无论是画面风格还是操作，特点都非常的鲜明，有特点。系统方面非常的有特色，而操作起来并不那么的繁琐。轻松上手和简单游戏成了本游戏最大的亮点之一。虽然故事老套了一点，而且本作虽然打着RPG的名头，但整个游戏玩下来，绝对会让你感到一种风格迥异的游戏效果来。

2月5日

命运连接



NDS
■NBGI
■动作角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-4人



本作是一款强调多人同乐的ARPG游戏，游戏中提供了包括单手、双手、远程、化学书、医疗书、乐器等6种武器，武器以及职业相应的主动、被动技能都各有特色。而最有特色的一点就在于能够通过局域网或是WIFI的联机将好友的角色资料登录到自己机器里，再在游戏中雇佣这些角色作为同伴共同战斗，伙伴越强大，玩起来也就越轻松。 By 北斗



《命运连接》是一款最多4人同乐的动作RPG游戏，玩家可从多个职业中选择角色来扮演，体验丰富的任务内容。本作最具特色的两大系统是佣兵系统与Link系统，佣兵系统可以让玩家在冒险过程中呼叫电脑控制的同伴来支援自己，而Link系统则是让最多3位好友登入玩家的游戏中，把好友的角色当成佣兵进行探险。本作的玩法非常丰富，适合多人同乐。 By 小沛



这个游戏如果和《灵光守护者》等类似的游戏相比，还是有一定差距的。但是游戏的要素基本上算是该有的都有了，接任务刷素材，按说应该投入不少的时间，但是许多任务都是在找素材的时候顺便完成的，所以也不算太耗时。总的来说这个游戏属于值得一玩的，如果各位玩家最近比较闲，其他游戏都打过了，没其他作品可玩的话，这个游戏可以试试。 By 猴子

2月5日

名侦探柯南 金田一少年之事件簿 2名大侦探的相逢



NDS
■NBGI
■推理冒险
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

日本动漫史上人气最高两大少年侦探的相遇，与其说是梦幻组合，倒不如说是衰神组合，因为根据以往的经验，这俩人走到哪，人就死到哪……本作采用了完全原创的故事，玩家在不同阶段将分别操纵柯南和金田一展开独立的调查，并在不断的调查情报交换中逐渐揭开案件的真相。感觉整个游戏素质一般，我国玩家还是等汉化版吧…… By 北斗



本作最大的噱头就是集合了柯南和金田一这两位名侦探，同时，游戏中也收录了来自两部作品的众多主要角色。由于本作采用原创故事剧情，发生在两个名侦探之间的故事便格外吸引人，游戏中柯南与金田一将各自独立展开调查，并通过侦探徽章来交换调查情报来决定后续的调查方针。而故事中也有两作品的代表性桥段，像是柯南用别人的声音宣布凶手等。 By 小沛

两大名侦探的联手使这个游戏在公布的时候就吸引了不少目光，毕竟这两个走到哪里就把杀人事件带到哪里的瘟神的单体诅咒能力就已经超强了，一块出现的话恐怕谁见了他们都难逃一死（笑）。柯南和金田一的出现恐怕是许多侦探题材爱好者的梦想吧，游戏悬念迭出，喜欢悬疑题材的玩家应该好好玩玩，光这两个人的名字加在一起就很拉风了。 By 猴子

2月11日

马里奥与路易RPG3



NDS
■任天堂
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

从最初的1代到如今，素质也是越来越高了，在本作中则不但可以操纵大反派库巴而且戏份大增，特别是巨大化那几场战斗，简直让人热血沸腾啊！里外两个世界的设定在游戏业虽然不少见，但是与游戏的剧情配合起来就非常有趣了。这是一部非常好玩的游戏，投入感十足，惟一的不足可能就是画面不够好了。 By 北斗



《马里奥与路易RPG3》是马里奥和路易合作攻关的第三部作品，但这个将动作游戏角色改编成角色扮演的系列已经是第六部了。之前的五部可以说非常成功，那么这个加入了路易之后丰富了游戏系统的系列自然就更加值得大家花心思来研究一下。本作的故事不用说，依然非常“无厘头”，但角色中加入了马里奥的死对头库巴，更丰富了游戏玩法，强烈推荐！ By 小沛

这个系列每出一作都能够吸引一部分玩家，这一代采用的同时操纵马里奥兄弟和库巴的设定和内外世界冒险的想法是很独到的，而且和游戏的剧情紧密结合，天衣无缝。游戏里充满了马里奥世界的要素，所有的东西看着都很熟悉。而故事还是一如既往的搞笑，玩家们如果一边吃饭一边玩的话估计会忍不住把饭都喷到屏幕上，本作绝对是全年龄休闲佳品。 By 猴子

1月29日

天诛4



PSP
■FROMSOFTWARE
■动作冒险
■日版 ■UMD
■15岁以上 ■1人

本作与Wii上发售的《天诛4》在游戏内容方面基本相同，区别方面主要也就是画面上有所缩水而已。具体的内容基本没有变动，所有的敌人位置都一模一样，除了隐秘场所之外基本没有什么新增要素。游戏的操作上感觉比之前几代要舒服不少，玩法方面仍然是追求全忍杀。让人感到不满的就是游戏流程太短。 By 北斗



Wii版《天诛4》没有带给玩家“划时代”的感觉，然而移植到PSP上却让人眼前一亮！因为其画面效果绝对是对得起掌机玩家，而游戏的内容方面则和Wii版差别不大，顶多某些地方的操作方式变更了一下。这个游戏比历代都要强调隐蔽，因为主角有的时候根本手无寸铁。但之前的版本因为加入体感，可能会有操作不准确的情况，这次大家可以放心游戏了。 By 小沛



原先在Wii上制作这个游戏就是一个错误，移植到PSP之后玩家对于操作的改变还有点期待，但是等游戏出来的时候却发现该变的部分依旧没有变，战斗部分因为不是体感操作显得更加无聊和难于上手。基本上要把游戏比较顺畅地玩下去就必须熟练地暗杀敌人。这样一部作品就其素质而言，加上一个正统续作的标题显得有些牵强，令人不够满意。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《勇者斗恶龙5 天空的新娘》的评价（8.9/10分）： 和之前复刻在NDS上的DQ4一样的风格，不过这次在各方面都有不小的进化。不论是剧本、画面、特效运用还是场景设计都非常之棒！菜单和指令栏设计简洁易懂，游戏中众多角色们丰富的表情和动作，再加上大量与剧情相关的动画设计使得DQ5在这方面有着出色的表现。作为DQ正统作品，其背景音乐一直都是非常的恢弘大气，5代原作的音乐本身就已经很动听了，这次配合上DS更加出色。游戏性上也很棒，尽管这是一款非常传统的角色扮演游戏，但是整个游戏都给人惊艳的感觉。不支持联机以及几乎没有增加新模式应该是本作惟一的缺点了，不过怪物收集模式对于那些铁杆玩家而言至少都得投入上百个小时的游戏时间了。

IGN对《游戏中心CX有野的挑战状》的评价（8.5/10分）： 游戏中有着大量的搞笑因素，玩起来让人开心，不过不支持多人同乐这一点比较让人失望。画面上的效果应该是达到制作者们的本意了吧：那就是尽可能的“还原”上个世纪80年代的那种画面水平，这次的NDS版在画面上几乎没有任何改进，或许这对于喜欢原作的玩家朋友而言还是可以接受的。音乐方面，在早期NDS主机上来说是非常让人印象深刻的，只不过照搬到如今的NDS上似乎就有些说不过去了。本作实际上由六个游戏组成，每个游戏都非常有趣，制作者们仍然加入了大量的小秘技、彩蛋以及隐藏要素在其中。想要开启全部的游戏并不需要花费你多长时间，但是这样一款有趣的游戏肯定会吸引你在自有模式下投入大量的时间，RPG模式本身只需10个小时即可打穿。

FAMI通对《马里奥与路易RPG3》的评价（35/40分）： 战斗中非常考验操作，各个关卡的设计也耐人寻味，而游戏的剧情和对话等部分也非常具有幽默感。玩起来感觉非常有趣，不会感觉到枯燥。战斗中绝大程度上取决于连击的技巧，各种特技系统也必须下一番工夫研究。最后，马里奥和库巴的联动要素也非常令人惊叹，不愧是乐趣满载的佳作。游戏的整个地图被分成库巴体内与库巴体外两个部分，看似非常简单的游戏任务也必须要将两个世界巧妙的连接到一起才能完成。战斗系统保留了马里奥系列以往的动作要素，也保留着系列中各种角色、各种系统等一贯的游戏风味。本次库巴也成为可以操作的角色之一，合理利用上下屏把游戏分成两个世界的设定也别具一格。唯一的缺点是流程方面还不算太长，玩起来有种不过瘾的感觉。

X·Live魂

平淡的假期过后将是游戏大潮的到来

你不能不说微软在《光环战争》上的宣传手段都是针对《杀戮地带2》来的，似乎是要报当年KILLHALO名号的一箭之仇。从游戏的发售日到DEMO的释放，都与《杀戮地带2》放在同一天，明显是要抢掉对手的风头。幸好《光环战争》的素质的确够高，不免让人对2月底的火星撞地球充满了期待……



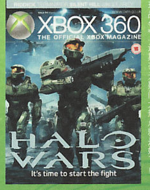
精彩下载内容关注

●要说让人振奋的DEMO，当然要数《光环战争》。这款将光环的故事背景以RTS类型再现的全新游戏是光环粉丝不能错过的新体验。游戏完美契合X360的手柄操作，并且为家用机平台作出了出色优化。玩家在即时战略的高节奏中仍旧可以感受到庞大故事背景所带来的震撼。在游戏提供下载一周之后，微软公布了DEMO的下载次数，多达200万次。尽管这并不能说明游戏是否会在销量上有好的表现，但对于游戏的关注度来说，《光环战争》显然达到了目的。

●另一个可以期待的游戏《Tom Clancy's Hawk》的DEMO也在美服提供了下载。这款游戏是UBI开发的一款类似《皇牌空战》的作品，不过现在空战游戏的人气多少有些式微，HAWK是否能够杀出重温有待正式版的再确认，体验版表现中规中矩。容量不到725MB。



●刚刚过去的NBA全明星赛你一定没错过吧，现在EA提供了全明星周末的免费更新包下载，EA能提供免费内容，可是很少有的哦！



↑XBOX360微软官方杂志的封面也都是《光环战争》，近期毫无疑问大热点就是它了！

●已于本月中旬在XBOXLIVE独家提供的GTA4资料片相信是今春网络上最热门的下载内容，而微软官方还为亚洲玩家举办了一次超值的抽奖回馈活动，只要是正式会员即可参与，在2月28日之前回复邮件，前800名玩家即可获得1000点Microsoft Points。

XBOXLIVE近期表现

尽管XBOXLIVE已经成为了家用机平台中最稳定、内容最丰富的网络环境，但不可否认的是目前的XBOXLIVE在用户体验方面已经逐渐落后于SONY的HOME了。尽管在去年微软提供了全新的界面和更加人性化的系统，但与HOME的近似于真实环境的直观体验相比，XBOXLIVE略显平面化的界面式系统就不够有趣了，而且HOME中让人叫绝的厂商大厅吸引到了相当多的粉丝加入，这些HOME独有的内容的提供使玩家不仅仅在线下体验游戏内容，而且在HOME中也可以更加突出自己的个性以及对游戏的喜爱，可以说是最理想的表现方式，相比之下XBOXLIVE目前大部分还是扮演了一个玩家对官方的下载平台，玩家与玩家之间的互动性确实远不及PS3。

在这方面相信微软必然要有所动作，而在今年的E3展上，XBOXLIVE的新内容相信也会是未来XBOX360的重要发展计划。尤其是近期XBOXLIVE在内容的更新方面并没有特别的优势，因此如果没有更加多样的趣味体验的话，XBOXLIVE比较于HOME系统显得十分枯燥。



↑360近期游戏非常多样。

港服终更SF2HD，76港币不必羡慕其他服务器

PS3网虫！

本月PlayStationStore的更新力度相当让人惊喜，各服务器都有大量猛料放出，其中欧服的《杀戮地带2》DEMO更是领先其他服务器率先免费提供下载，一时间注册量猛增。当然，随后欧洲游戏正式版的提前偷跑则几乎让PS3玩家炸开了锅，KZ2的魅力提前引发核爆，到底是好是坏本栏目就不进一步解读了，请期待下期所有国内PS3玩家期待的香港中文版上市的及时报道吧。

港服内容更新速度提升，值得关注

●无双系列尽管已经被公认为扒皮系列，但《高达无双2》的内容提供方面不得不说做得不错，不仅免费，而且更新速度和内容量上都相当让玩家满意。尽管玩家只是通过网络解开了光盘内本身就已经存在的内容，但通过PSN的更新，确实让人感到这款游戏的后续服务先当充分，游戏购买得很值得，而不是其他大部分游戏发售后就草草收场，无人理会。港服跟随日服在2月12日更新了大量的新任务，全部免费，快去下载吧！

●由块魂制作人开发的全新游戏《伸缩小子》已在2月19日登陆港服，作为线上的原创游戏，相当值得玩家支持一把。游戏的风格和构成相当继承块魂，玩游戏的玩法和内容却绝对是全新的。遗憾的是游戏并不支持中文，而作为一款颇具实验性的小品游戏，在最近PS3的超大作猛烈轰炸之下，买一款回来休闲还是相当有必要的。在看到本期杂志后请赶快去下载吧！



↑风格近似《块魂》，游戏的创意相当不俗。

●DEMO方面，港服倒没什么亮眼的内容，已发售的《KILL ZONE 2》《SKATE2》、《指环王》以及发售多时的《WipEout HD》都有试玩提供，玩家可以尝试一下。

●收集PSN提供的免费主题一直都是编者非常喜欢干的事情，也是每周最期待的。港服在这方面一直落后于欧美服务器，不过《乐克乐克2》的多种主题可是千万不要错过的，太华丽了！

日服也不赖

●最近日服在内容上的更新速度让人刮目相看，虽然与欧美服务器在内容规模上不可同日而语，但更新速度也几乎是天天都有新题材上线，每天登陆日服成了PS3玩家都要做的事情啊！

●日服主打的还是PSP牌，《勇者30》的体验版，《零 超兄贵》的体验版都有提供，一般第二天网络上就到处传遍了。方便了不少人。

●让人翘首期待的《花》已经在多个服务器上提供了正式版游戏下载，这款游戏在等待多年后终于出现了，遗憾的是并没有DEMO下载，不过对于这款相当有创意的游戏来说，游戏的素质是不负期待的。编者认为这是一款艺术游戏，玩家将在其中体验到其他游戏所不能提供的心境，全身心的在空中飞舞融入大自然当中，简直是太"环保"了。(笑)游戏价格800日元，627MB的容量也可以接受，不要犹豫了！



●另外在2月中旬，即将于2月26日发售的SEGA超大作《龙如3》的DEMO已经上线，正在犹豫是否掏400元的玩家可以先通过体验版判断一下是否要花这笔钱。



↑《花》真的可以让人感受到在空中飞翔。

欧美最精彩

●近期美服的DEMO数量还是相当多的，包括《F.E.A.R.2》、《MLB09》等新作的体验版都有提供，给玩家更多的超值免费体验。

●美服另一大令人期待的内容，就是那些即将发售蓝光碟片的宣传片花了，每周都有不少精彩的更新，满足了不少影迷先睹高清为快的期待。

美服PSS游戏下载排行榜Top 10	
1	Super Street Fighter II Turbo HD Remix
2	EyeCreate
3	Soldner-X: Himmelssurmer
4	Mortal Kombat II
5	Linger in Shadows
6	Crash Commando
7	LUMINES? Supernova
8	Brain Challenge
9	JEOPARDY!
10	Ratchet & Clank Future: Quest for Booty

开发者梦工厂

~美术——游戏外在表现的艺术家~

艺术是运用某种技巧表达出的富于美感，令人有愉悦的感官享受及思维乐趣的表现方式。艺术的产生和发展过程总是伴随着艺术家出色的感官能力，可以算是反映人类社会真实生活与精神世界的意象呈献。 □文/Locknana

一提到某款知名的游戏，许多人首先浮现出来的沉淀在脑海信息中的回想片段都是游戏的实际画面。诚然，作为留给玩家的直观最初印象，游戏画面起到了举足轻重的作用，很多人更是通过对比同时期游戏在画面表现上的优劣程度，以这一点来判断游戏公司的实力和诚意。而对游戏画面产生直接影响的开发者，便是美术人员。

这里要顺带提一下，也许有不少包括在游戏公司内任职的人，都会习惯性地把美术相关人员叫做美工。虽然这样的称呼从嘴里说出来非常顺口，但是站在美术人员的角度听起来就相当不顺耳了，所以与从事美术相关行业的人交流的时候要注意这点。



↑已经成长为SE首席美术的野村哲也。

美术有着悠久的历史，从人类一出现便开始了对美术的需求。在原始社会，人类就会在岩壁上描绘动物和狩猎的图案，最早的文字正是从图画中演变出来的。随着技巧的进步，绘画家不断追求更加逼真地描绘对象，同时也促进了绘画材料的发展。到了现代，美术已经变成了一种精神产物，随着美术理论的发展以及美术在社会生活中发挥的作用，美术本身也在不断地变化。

在中文的描述里，艺术与美术经常被划上等号，很容易造成混淆和引起困惑。一般说来，艺术是广义的具有广泛的概念，美术是狭义的。所谓的美术一般指的是以绘画、雕塑为核心的视觉造型艺术，仅是艺术的表达形式之一，像是绘画、雕塑、建筑、文学、音乐、戏剧、舞蹈、电影（统称为八大艺术，电子游戏能否被称为第九艺术目前尚存在很大的争议），都是艺术的分类范畴。

关于艺术与美术的中英译名也常常出现争议。art一词源自于拉丁文ars，原意为"技巧"，现在虽保有最初的定义，却也衍生出了更广义的含意，几乎包括所有的创造性学问。通常来说艺术是指英文的art，比方说著名的全球第二大的第三方游戏开发和发行公司EA（Electronic Arts），在中国上海开设分公司的官方译名叫做美国艺电，意即电子艺术。而纯粹的美术则以fine arts来代表，不过除了在非常正规和严谨的场合里使用这种说法以示区分外，大部分情况下我们见到的art一词还是多指美术。游戏通关后在制作人员名单中经常会看到诸如Art Director、Art Supervisor之类的头衔，翻译过来就是美术指导和美术监督。

现在的游戏公司，美术相关人员基本上被划分成两大块，简单来说就是2D美术和3D美术。2D美术主要负责游戏的原画和插画，根据策划设计的文档描绘出符合游戏世界观背景的角色、环境、地形等，大到整个游戏的概念图、小到游戏logo的边纹，方方面面都会涉及。3D美术是在多边形技术发展起来之后才出现的，以前的游戏开发工具很简陋没有也做不出来3D的立体画面，当时的美术人员要在电脑上画像素图来还原2D美术绘制的设定原画（像素是组成电脑数位影像的最小单位，你可以试着用看图软件把图片放大，你会发现这些图片其实是由一个一个小方块所组成的，这些小方块称之为像素）。顾名思义，美术人员就是以像素为单位，一个点一个点地去绘制出图像（因此也叫做点阵图，有时候我们会看到游戏画面出现马赛克，原因就是点阵图绘制得不够精细），而如今可以通过许多专业的软件将2D图像3D化。



←很有趣的一幅由同人绘制的点阵图。

从当初一个初出茅庐的小员工，在经历过《最终幻想》、《寄生前夜》以及身兼导演和人设双职的《王国之心》的锻炼后，野村哲也现在已经成长为SQUARE ENIX的首席人设。由美术出身的开发人员有如此地位在日本乃至整个业界除了天才宫本茂以外别无他人。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.026

CHECK! 小岛"不想再做日式游戏玩家"

小岛秀夫近来对欧美风格游戏的喜爱程度远胜过传统的日式游戏，最近在接受记者采访时，他甚至表示自己已经有点"不想再做日式游戏玩家。"除此之外，他还对日本游戏与世界整体水平之间越来越大的差距表示了担心。

"美国和欧洲的游戏市场比日本要平衡的多。"小岛秀夫说道："既有大家都能玩的休闲游戏，但却不能把它们简单归为低龄向作品，也有相当数量的核心向的作品，也就是那些与电影工业合作拓展高清游戏前景的作品。我现在正痴迷于《求生之路》，但大家都跟我说那种游戏在日本不可能卖得出去。"



↑小岛秀夫最近对FPS类游戏情有独衷，特别是《求生之路》这款作品。

此外，他还对去年美国Spike TV电视游戏奖评选中少有日本游戏被提名感到十分遗憾，"去年推出的绝大部分日本游戏甚至根本无法引起美国玩家的注意，这一点让人感到很是悲哀。"

CHECK! 重组小岛工作室，坦然面对竞争

小岛表示，为适应今后日益激烈的国际竞争，要一切"从零开始做起"。他提到自己的工作室Kojima Productions眼下正经历着大规模的内部重组，这样做的目的，是为了打造一支"足以跟国外开发者和开发商相抗衡的团队。"

小岛说道："关于西方游戏开发者如何渐渐占优的问题，我自己也考虑了很多，着眼全球，我注意到了一些问题……""然后我开始渐渐明白，我们制作游戏的方式从很久以前开始就在与国际脱轨，直到现在也是这样。于是我就想，我们得在Kojima Productions里组建一支团队，要让他们能与世界水平并肩前进。"

为了迎接挑战，小岛表示目前自己正在打造一款"富有挑战性"的作品，"准备与大洋彼岸的同行比划一下"。据说这款"富有挑战性"的作品是小岛一贯所不齿的FPS作品，他以前曾抱怨第一人称射击游戏是多么让人倒胃口。但这并不妨碍小岛热情高涨地投入到僵尸洪流中——他在访谈中承认自己正沉迷于L4D中不能自拔。

CHECK! 山寨版MGS"官方小说"

或许会有不少喜欢MGS的玩家想问有没有相关的官方小说，读起来也许可以更深入理解游戏的故事背景，话说，这个"官方小说"还真是有的。当初小岛曾经邀请过《007》系列的官方小说作者雷蒙德·本森（RAYMOND BENSON）执笔，讲述的是MGS1代，也就是斯内克潜入影子摩西岛与固体蛇对决的故事。最近似乎国内有人将其翻译后以"官方小说"的名义发售，"官方小说"是没错，不过那是英文版，这次的"汉化版"并没有正式授权。

之所以在标题里用到"山寨版"，并不是说的汉化质量，毕竟能有人做此付出方便国内玩家还是不错的，北斗的"山寨"形容的是作者本森的文笔。应该说，其文笔能力还是相当不错的，毕竟是《007》系列的小说作者，自然有足够保障，但是——你能想象一个007式的斯内克吗？在下曾经看过英文原版小说的部分内容，一个其实是以潜入和避战为主题的游戏在小说中却大量充斥着激战，斯内克被描写成了一个恨不得见到个小兵都要干掉的家伙……对此，我很无语。



关于此官方小说，个人评价是并没有很好表达出游戏原作的神髓，至少不是北斗心目中的优秀MGS小说。

CHECK! 《View of Deep Snow》，MGS圣诞特别歌曲

去年年底，为了迎接圣诞的到来，小岛工作组特意放出了一首IPOD最新下载歌曲，歌曲名为《View of Deep Snow》，由广野智章作曲。官方对于本歌曲的描述是："一首纭绕在冰雪覆盖着的战场上的曲子，如同为了安抚那些战士的灵魂般的祈祷。一首圣诞歌曲，献给所有热爱MGS的玩家以及老蛇，小岛工作室敬上。"

北斗这里强烈将此歌推荐给所有喜爱MGS的朋友，没有真人演唱，非常的轻柔，很不错。

名越武艺帖

第二十五回 海外开发力量的抬头

欧美游戏开发力量的不断崛起，已经逐渐达到了日本无法企及的程度，对这种开发实力越发倾向海外的现象，日本游戏的未来在哪里？

海外与日本的市场

这是在05年左右的事了，E3还是业界最具影响力的全球性展会。不过让我深感刺痛的是，纵观一次E3，发现海外的游戏开发实力已经越来越超出我所预想的了，这个细心看一下就知道，海外的开发水平已经远远超过了日本的开发者们，我们原来所遵循的开发模式和所创造出的产品，已经落后于海外之下，尤其是技术方面，更是相当明显。从软件销售方面来举例，由日本开发的软件在销量上基本就很少有能超过美国开发的软件的，很多媒体报道上全球销量前20名的游戏绝大多数都是美国或欧洲厂商开发的，你很少能看到日本游戏的影子，只不过海外开发的欧美向游戏倒是并没有多少适应日本市场的作品，而日本向的软件不少却很适应海外的市场，这个也不能否认的。

实际上过去日本的众多游戏品牌在海外是非常受欢迎的，以我的了解，像



《马里奥》、《赛尔达》等任天堂的一些代表作，还有《MGS》、《BIO》、《鬼武者》等作品在美国的知名度都非常高，一点也不亚于美国本土开发的游戏，欧洲方面，KONAMI的《实况足球》系列一直都有着不错的口碑，至于其他表现不错的作品确实也有，不过印象中能有50万套以上成绩的作品也就这些了。现在一个完全原创的日本作品基本上难以在海外打开销路，能吃香的也就是那些有着一定历史背景的大系列，像《马里奥》《赛尔达》、《索尼克》这样家喻户晓的品牌可是用了多少年才传扬到全世界范围的，一款原创的东西在日本得到认可和普及尚且需要时日，要达到世界影响力就更是难于上青天了。结果，随着以前一些品牌的衰落，在海外有影响力的日本品牌越来越少，以至于形成了今天这样的局面。

我以前就在杂志上见到过一种论点，认为日本的游戏产业迟早有一天会输给欧美，就像电影和音乐一样，游戏也将由欧美领衔业界的头把交椅。记得当时针对此观点存在两种看法，一种是“电子游戏是由日本孕育而生的，不可能被别人轻易超越的”，另一种是“欧美开发的游戏缺乏缜密性和细腻的风格，游戏需要精细的心理精雕细琢才能打造出来，日本人是最适合的，欧美人那种粗线条根本没法比”，另外还有其他一些观点，不过基本上最后都集中到了这两种观点上。说实话以前我也是这么想的，但最近我发现当时的想法是十分自满且不切实际的。

对比欧美的优劣

首先，海外，尤其是美国人口数量就比日本要多，以数学的理论来说，光是进行战争就会形成很大的威胁，当然这是打比方，不过无论是情报宣传还是用户基数上都会在本源上比日本高出不少，数量上的优势真的是非常大，之后最关键的是美国人对于商业投资方面的理念就比日本人大胆得多，大型投资不会有太多顾忌，他们就是这种民族体质。这就是威胁，还有一点就是美国的电影和音乐这类传统艺术从很久以前开始就是处于世界尖端领先地位的，反映到游戏方面类似表现形式日本就很难与其相比，投入多少钱可以导出什么价值的商品和产业，他们已经在这条路上前进了一个多世纪，以游戏产业的性质来说美国绝对是一个十分适合其发展孕育的优秀土壤，综上所述欧美的游戏产业以远超日本的速度在飞速发展中，这对当时的我来说是不可思议的，但事实就是如此。

但日本游戏业真的没有未来了吗？却也并非如此，日本还是有能发挥自身独特的优势的，虽然用户人口基数没有办法解决，但在游戏企划上，游戏的具体制作方面，我们还是可以一拼的。

BOSS档案！

揭秘终焉的名鉴，解读波士的生涯——魔天降临录 No.005

天诛系列BOSS大全，为庆祝PSP版《天诛4》的发售，借此机会来介绍一下系列中的著名BOSS。

鬼阴

天诛系列BOSS的代表，冥王手下年近800岁传说中的忍者。历代作品都有登场。前三代都是小BOSS的他在4代中终于成了最终boss，初代中曾经在与冥王共同进攻乡田时被力丸等东忍流的忍者们击败并杀死。而在3代中，被妖术师天来复活，化身为阳炎座位四天王之一的朱雀，而又被天来的手下龙丸击败。是一个失去理性的狂战士。他坚信只有强者可以生存，从不体谅其他人和部下。4中他是的幕后主使，导演了一连串悲剧的罪魁祸首，菊姬的死亡，乡田城的烧毁等等。不过他在游戏结局时又说了，一切还未结束，他还会再回来的，他和力丸在宿命中是不可分割的。

凛姿

4代中登场，清浊流的忍者，擅长化妆，模仿声音，左胸有清浊忍群的刺青。尝试各种策略想要攻陷乡田家。最终死于力丸刀下。游戏初期，绑架走菊姬的易者就是她所装扮的。因为关谷的提议，为了占卜领国的前途而被召到了城中，结果她绑架了菊姬逃走。其实关谷也是被鬼阴所控制，凛姿也隶属于鬼阴。

多头物成

4代中登场，邻接乡田国的小国的大名。本来只有靠父母养活才能生存下来的他，成为一国之主后就变成了实行恐怖政治，使部下和人民痛苦不堪的大名。虚荣心很强，妄想癖也很严重。正企图侵略乡田国。



↑清浊流的忍者首领——凛姿，担负着复兴清浊忍群的使命。

黑川信造

4代中登场，本来是武家出身，但是现已沦落为野武士。对自己的剑术很有自信，实力已经到了无人能及的达人程度。他自己也明白这点，最期望和优秀的对手较量一番。

权平金藏

4代中登场，干着不法的人口买卖的勾当，迅速暴富。擅长胡搅蛮缠和夸耀自己，反对暴力，赞成贿赂为其信条。他认为只要有钱什么都能解决。

天来

3代中登场，也是3代的总BOSS，会使用让死人复生等各种各样妖术的妖术师，真实年龄不详，但其自称通过使用妖术，已经让自己活了300多年。

阵内右京

3代中登场，居合的达人，可使用4尺的长刀进行高速拔刀术的剑豪。常用斗笠遮住头部，几乎看不到脸。身长一米二的长刀在使起居合斩时的速度到了一般人看不到的程度，进入到攻击范围内的敌人瞬间就被劈成两半。虽身为浪人但心怀夺取天下的野心，边充当杀手边设法接近权贵。为了达到野心而支持天来袭击乡田时，被铁舟及其同伴杀死，与铁舟势不两立。



田岛英五郎

3代中登场，越后屋雇佣的保镖，痴迷于枪械，能运用自如很得意的火枪三连击。开枪便会获得无限快感的男人。只接受用枪的工作，而获得的全部收入还是花费在枪上。他所使用的是当时极难得到的最新式三连枪。

机舞罗

3代中登场，在制作机关和活动人偶方面拥有着天才般的头脑。背后背的棺材中放置着自己的最高杰作战斗用活动人偶“舞姬”。同时，他还很擅长设置机关，他制作的活动人偶和机关城使力丸他们受尽折磨。

神乐

3代中登场，天来六人众之一，是个擅长使用式神、咒符等攻击的符咒使。虽然有着作为女人独特的魅力，但是确是一个能不变一点脸色杀人的人，有着残忍、冷酷无情的性格。 □文/七耀

神论 God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键词：一个春天的神话：我的网名叫Konami



编者按：近日在某贴吧出现一个神帖，某漫画爱好者贴了一张《恶魔城 被夺的刻印》的壁纸（右图），并且起了下面这个标题：《累死我了。画了两个小时刚画好的御姐，大家看看》。下面的回帖是从该帖子中精选的，基本上是别人问一句，楼主回一句。请大家耐心地把这个帖子看完，保证欢乐无边。

发言者D：我也不知道自己有没有天赋，大家都说挺好的。■08年画的？Konami？ **发言者D：哦，刚画的随便写的美术字 其实是用了2小时零15分钟。**■临摹也要保护呢？ **发言者D：我发誓我绝对不是临摹！**■原创的为啥右下角还有个Konami Digital Entertainment啊…… **发言者D：恩，我从不临摹，好细心啊，那（Konami）是我的网名……**■(这人真厉害，网名还有版权)……如果Konami是您的网名，Digital Entertainment呢…… **发言者D：那（Digital Entertainment）是我画的数码绘画的意思，写的长了点增加点也好看，谢谢关注。**■在Konami大神面前，我们还是回去好好学习天天向上吧…… **发言者D：请不要叫我大神，大家一起努力吧。**

楼主的行为终于招来了公愤，下面的回帖中出现了不客气的声音，但是更多的却是恶搞。而楼主也就此失踪：■LZ……开玩笑要有个度 别把我们当傻子！■装X也该有个限度.我这个万年水尸都被你气浮上来了。■KONAMI你好，我叫CAPCOM…… ■期待下面继续出现SNK SEGA NAMCO SQUARE-ENIX KOEI等兄弟…… ■这也是我两年来回的最多的贴，差不多半年没来过了……Nintendo前来围观。■Koei前来膜拜大师哥~！！！！■It's a Sony！ Sony发来贺电！■Konami Computer Entertainment的意思是Konami电子娱乐，小朋友们你们被骗啦！■忽悠人的最高境界就是说起谎来脸不红，气不喘，神态自若。恭喜LZ做到了。■LZ是原作的话，广冈政树可以去了。■哦~LZ你是神！大家来集体参拜 m(_ _)m拜一个！■楼主呢？我公司打算和你长期签约哪！人呢？咋不出来了？■我劝楼主还是别玩火了，玩大了不好灭。■LZ，你真够能扯淡的了……拿别人画还理直气壮的。是不是该看心理医生了？■LZ再搞张寂静岭吧，要原创哦，MGS的也行哦。■LZ八成在测试自己的心理承受能力，现在不知在哪憋着…… ■大家好，我的网名叫田中芳树，希望大家多读读我的作品，比如创龙传银河英雄传说啦之类的，对了，最近我的药师寺也被日本人做成了动画，请大家多多观赏，谢谢。■大家好，我叫MICROSOFT，其实你们现在用的操作系统都是我编的。

过了几天，原本以为销声匿迹的楼主又冒上来发了一帖：

发言者D：我以为这贴下去了，很感激能有很多朋友喜欢。给了我很大的鼓励,我一直怀疑我有没有这个天分能继续画下去。不喜欢的朋友也不要只盯着一点小问题和疑点不放，只能吹毛求疵。我还是那句话：少说话多做事。

对于这位拿Konami官方宣传画在贴吧里换取关注的LZ，有一位朋友的发言大概代表了所有知道真相的人的心情：

■靠！LZ你也太不要脸了！有几个支持你了？

而这位楼主在另外一个帖子里也道出了自己的心声：

发言者D：被狠狠的骂也比没人顶强。

结论：首先必须说明一点，这位楼主的“极品”言行并不能代表所有的漫画爱好者。但是，靠脸皮厚找骂得来的名声不是啥光彩的东西（当然了，他现在看了杂志说不定在偷着乐呢）。有志于动漫事业的年轻人们，如果大部分真能做到少说话、多做事，而不是像这位楼主一样，为了搏出位，用炫耀下限的手段来换取他人的鄙视和羞辱还把它当成荣耀的话，那么我们的动漫事业还是有希望的。

vol.5 电玩阴谋论

喜羊羊与灰太狼

老实说，这期阴谋论栏目的内容，与其说是阴谋或者流言，倒不如说是一场由网络恶搞运动所产生的现象。本来只是一些玩家春节期间集体恶搞的大玩笑，结果最后导致不少不明真相的朋友信以为真，甚至已经有个别读者来信询问了……这个，在我们讨论本次事件之前，还是先特意声明一下吧：所谓《喜羊羊与灰太狼》的NDS游戏，纯粹是子虚乌有之事！



三人成虎，恶搞的力量

还是先了解一下此次事件的来龙去脉吧。首先，《喜羊羊与灰太狼》是一部我国动画片，或许读者朋友中也有不少看过或是了解。客观来讲，虽然该动画与国外的优秀动画比起来还有着明显差距，不过说实话，个人以为在这些年的所谓“国产动画”中，《喜羊羊与灰太狼》已经算是表现非常不错的了。今年春节期间，国内电影院上映了本动画的“剧场版”——《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》，据说票房收入还是很不错的。

之后，最初只是有人对某些舆论对本片的过誉之词感到不满，于是开始拿它恶搞，而不少玩家朋友们则是发挥自己的特色，充分发扬恶搞精神，更有游戏论坛单独开了个恶搞专区，再之后，关于NDS版游戏、喜羊羊特别限定版NDS主机、游戏卡片等等“成果”如雨后春笋般冒出……

单从恶搞的角度而言，此次还是很“成功”的，除了上述那些宣传贴之外，甚至还有玩家专门写出了游戏测评，提供ROM下载，发布所谓的补丁，建立WIFI联机群等等。所谓“三人成虎”，一时间，这些本来只是子虚乌有的东西，搞得似乎真像那么回事儿了，许多原本持怀疑态度的玩家开始相信此事，这还不算，甚至有的恶搞参与者折腾到最后，都以为好像似乎仿佛依稀或许可能看上去真有这么一回事儿了……这就是玩到最后把自己也给绕进去的典型（汗）。

认真你就败了

“著名动画漫画系列“喜羊羊与灰太狼”即将在NDS上推出新的一作，并命名为《喜羊羊与灰太狼DS》，这是游戏公司神游在DS上发布的第五款中文游戏，现在暂时只公布了游戏封面图片，但据制作方透露，本游戏可能会采取全剧情语音的系统，声优将启用动画原班人马。wifi通信系统可以用自己培养的角色通过网络，来进行对战或合作。”

——以上只是恶搞新闻之一，其实就是将许多游戏新作发布时的常用词令拿来针对《喜羊羊与灰太狼》稍作修改就行。但是这种恶搞的特点就在于：尽管实际上没有此事，却能让人产生一种“这事也不是全无可能”的感觉，可有可无，才最容易让人上当。



说到这个不算阴谋的恶搞事件，或许有的人会对那些恶搞者嗤之以鼻，“有这闲功夫做点什么不好啊？真是闲的！”不过换个角度来看，春节嘛，大伙儿乐呵乐呵得了，毕竟此次恶搞也没有什么特别过分的事情，倒是某些恶搞者表现出来了不错的“专业素质”，毕竟，至少在图片PS方面没两把刷子，还真玩不好这个。

不过，说到这里，忽然想起最近有日本玩家放出了一个DQ4+6的游戏ROM，该游戏其实就是《勇者斗恶龙》4代的剧情，6代的场景和元素。这是一个由日本“真·DQ饭”自制的游戏，除了将两代DQ很好的融合之外，还增加了许多系列强力角色作为隐藏同伴等要素。一款同人游戏能够做到如此杰出的素质，即便是掌机迷号称能背历代条形码的DQ死忠一狼同学也对作者佩服的五体投地。有时候小编也会想，什么时候咱们国内也能多出现一些这种水准的人才，而不仅仅是恶搞，岂不幸甚？！

最后，再次声明一遍：所谓的《喜羊羊与灰太狼》系列DS游戏以及相关周边产品和新闻，完全都是恶搞的假新闻，诸位万勿当真。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障







PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	360（简）	Wii	NDS LITE
1000 上海报价	1000 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿童木	2750 北京报价	2150 山东报价	1550 北京报价	980 武汉夏源
980 北京鼎好	1050 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700 广州报价	2100 北京报价	1550 广州报价	980 上海报价
980 广州报价	1000 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	2100 上海报价	1600 上海报价	850 北京鼎好
1000 天津报价	980 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	2150 成都报价	1650 成都报价	950 成都报价
1050 山东报价	1000 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	2100 广州报价	1650 山东报价	900 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年3月15日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后,将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格,将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

购机焦点问题

每期为大家解答购机方面的疑惑

问：玩360和PS3游戏必须要有支持1080P的电视吗？

答：传统电视肯定是效果很差，甚至看不清里面的字幕。但也没有必要必须达到1080P的效果才行，一般售价很便宜的"准高清"电视，能达到720P分辨率的就很不错了。

问：360的USB接口可以用来外接电脑手柄或其他控制器吗？

答：不行，只有360的有线手柄才能识别。其余例如USB接口的格斗摇杆在插入后会提示安装驱动程序，但360不是电脑，无法自行安装驱动，所以也就不能用了。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231,或加QQ号：75621006（上午10点到下午5点半）我们将为您的购机计划提出合理建议。

杀戮地带2很震撼，真饭的选择。确实很值得为此入手一台PS3，检验为一款游戏买主机的时刻到了。
街头霸王4顺利开打，经检验，对应PC的SS柄才是非摇杆外的PS3格斗利器，建议玩家为需要入手一

闯关族的家

街霸4很好！
土星柄很耐人！
今春PS3的开动率必要创新高，最近好游戏贼多了！



本期体重下降：8斤



踏实玩

经济危机有时候带来的也未必是坏事，对于各大厂商来说，受经济危机的影响，下一代主机的研发和上市计划也毫无疑问受到了牵连。微软索尼相继裁员，虽然不涉足游戏事业，不过将下一代主机的发售放缓或推迟几乎已经是板上钉钉的事情了，而任天堂那边Wii卖得火热，2009年很有可能创造社史最高记录，对于是不是要来个更加异质的新主机显然是不要着急了。这样一来，Wii、PS3及360的三方较量可能会持续相当长的一段时间，甚至原本五至六年一代的主机更新魔咒都将在本世代被打破。

玩家终于可以稍稍松口气，对于那些还在等待最佳购买时机的朋友们来说大可以把心放到肚子里，今年年底及明年年初将是本世代主机购买的好时候，三方超大作基本已经全部亮相，已发售游戏数量也有了一定积累，买回家一时半会儿也不愁没游戏玩了。

这一代主机有个相当有趣的现象，就是三方没有弱者。在历史上，一旦一方被淘汰出局，失败者往往会率先杀入次世代市场。可是这一代，即便是现在市场份额最低的PS3，我们也远远看不到主机的终结期，相反，三大主机在发售两年半的今天，让人感觉到仍旧有更加深厚的潜力可挖。尤其是360和PS3，无论是画面表现力还是网络服务环境，都在不断的给玩家带来惊喜，而Wii则是通过任天堂灵活多变的“游戏性”策略牢牢吸引住大众主流的视线。三大主机都有着自己的用户群，尽管360和PS3在不少方面都有着类似的卖点和性能，但从市场的反应以及玩家的选择上，还是出现了相当明确的划分。游戏市场能够出现这样的三分天下的阵势，并将在相当长的一段时间保持这样的处境（不排除在下一代主机竞争中出现新的加入者），唯一合理的解释就是游戏市场在不断扩大。尤其是欧美市场，并且新“玩家”的这桶金被任天堂挖走了大部分。

反映到国内就是某周末某游戏店同一时间段，居然有五批人购买Wii，其中三批是只接触过PSP的时尚MM。Wii的威力可见一斑。

不差钱

又是一场游戏灾难，抱怨一天二十四小时不够的呼喊声又要来了。其实本期推出的游戏就已经相当杀腰包了，《街头霸王4》、《马里奥与路易RPG3》《死亡之屋》、《FEAR2》等都是必入的游戏。霸四本胖选择的是PS3版，原因很简单，本人的360金会员过期了……而PS3的在线游戏不需要额外开支，再加上USB口SS柄对应PS3非常好，因此选择与否没什么悬念。本胖不是摇杆命，所以有限的资金就不献给HORI了。不过，这只是山呼海啸来之前的序曲，下期伴随本刊制作周期的大作必要用“成群结队”来形容。

《星海传说4》、《光明力量·羽翼》、《真·三国无双MR》、《龙如3》、《光环战争》、《杀戮地带2》以及天杀的《生化危机5》，你说不玩死人等什么呢？真是对全机种制霸饭的一种惩罚，谁让你非要把主机买全的……因此，强烈建议烧包的同学回头是岸，全机种制霸的下场就是你没时间把好游戏一一体验。

本胖在节制再三后，理智的把采购大单划到了PS3平台。作为一个伪非光环饭，在金会员的逼迫下，不得已战到了索饭一边，请原谅在狂躁的二月和三月，我现实了一把。

一切就绪，钱是不差，就等PS3游戏出。与众多PS3玩家一起到游戏店洗钱。

Check! → 网战在即 风木木

说实话，好长时间没战网络了。主要是在网络环境仍旧不太理想，而且北京的费用又高，现在用4M，再贵个人也承受不起了。不过还好最近PS3和360的游戏对于网络的要求好了很多，即便是霸四也可以勉强运行。希望早日调价吧。

今期的家庭写真



内蒙古/费思超

费老师在“少先队员建队日”远足活动途中亲自指导学生如何玩好《超级马里奥兄弟》。这算是“毒害”祖国花朵吗？费老师用PSP演示任天堂的游戏，让我等任饭情何以堪。（笑）PSP在小学生群体中的普及又向前迈了一大步。

经典广告 来自过去的游戏宣传



N64《F-ZERO X》

任天堂做得赛车一直是最好的，无论是科幻题材还是纯趣味型，现在Wii就差新作的身影了，NDS上也应该来一个啊！



N64《班卓熊大冒险2》

一代刚刚给360移植了，N64版二代画面很有水准，等不及的玩家可以找来玩玩，正版也是上等收藏品哟！



PS《三国无双》

无双系列的始祖，一款视效模仿铁拳的3D格斗，素质不低，无双饭必备啊！格斗三国志没想到再没正统新作。



FC《宇宙巡航机2》

自打KONAMI将横版射击发扬到最高境界后就再无人能超越，这么多年过去了，横版射击很多新游戏还是在遵循着本系列的系统。



GBC《ZELDA时空之章》

由CAPCOM开发的百万大作，分两章推出，成为GB掌机上最强的赛尔达系列游戏，对应GBC的丰富色彩让玩家深陷无法自拔。

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011



2009年以后每期必买

●《电软》的编辑们：在下1995年开始买电软，头一次给你们写信。理由？2009年电软的改变给了我支持的信心。依然是象往常一样去书店买杂志，电子游戏软件，6.99。这是什么？电软？才6.99元？有没有搞错啊？对着其观察良久，没敢购买，回头上网，原来是电软2009年改版了，这是新年第1期（内容很吸引人），立马杀回书店，买之，回家一气读完，久违了电软！久旱逢甘霖，真是爽啊！呵呵！就象我此时写信的心情一样（刚才写的真是压抑）。就像09年第1期说的一样，给你更加充实的东西，去掉那些乱七八糟的内容。PS：个人认为改版成周刊的形式更好，这才是十足十的杂志，感觉电软的思路已经变了，这与任天堂Wii战略有异曲同工之妙，现在总第245期，这真是自2002年起从没有过的感觉。电软加油！一句话：这年头缺少的就是性格（游戏杂志）。以下是单独对你说的话：1、风林同学，我和你好像差不多大吧，你都结婚了听说，而我目前仍是单身，有什么建议没有？2、还是你主持闯家吧，保持，保持下去……3、支持你的PS3十年周期胜利论，压制X360问题不大。4、Wii行货有戏没戏？2009年以后每期必买！（吉林 蒋秋明）

本胖觉得吧，单独对俺说的也可以拿出来一起聊聊，不藏也不掖。改版以来，很多的声音谈到了对于新杂志的不适应，尤其对于部分老读者来说，以前的《电软》要的是可读性，而新改版的减少页码形式似乎在与他们的期望背道而驰。恕本胖直言，我们也要吃饭，随着经济形势和市场环境的恶化（经常逛书摊的朋友看看现在盗版《口袋迷》的泛滥就知道情况有多糟糕和恶劣，其他卖书的和做书的都要靠这种手段才能勉强生存了），9.8元的规格对于编辑们的压力较大，一方面每期的内容无法保证足够精彩和充实，另一方面读者对于每月两期接近20元的杂志消费力不从心，尤其对于手头并不宽裕的学生朋友。而更严峻的成本上涨使我们不得不在涨价还是降价上做出选择，很多读者说：还不如9.8元！事实上在经过去年的成本飞涨后，《电软》一直在以赔钱状态运作，这对于要靠销量和广告来赢利的媒体平台来说，很显然是无法维持的。所以在这样的二择下，我们选择了后者。我们的出发点很简单：内容更精华，读者购买压力小。或许这样会牺牲一些可读性，但改版内容的选择上，我们将去年最受读者欢迎的栏目保留了下来，集合到64页当中，我们希望真的可以做到每一页都不浪费，都有得看，或用得着。再说回来，112页的《电软》，想一字不拉的都看下来，确实不容易。（笑）

当然，接下来还有很多问题要我们去面对和改变，但每期都很耐看，对得起这6.99元，却是我们会一直保持的。

1、对于与本胖年龄接近的单身朋友的建议就是：时间紧，任务重，感觉对了要主动！2、必定要保持，请放心；3、压倒360难度高，站在不饭的立场来说，PS3无论从实用性还是可玩性，对于玩家绝对可以使用十年，极度喜新厌旧且富X代除外；4、有戏，年内。



闯关族の留言

●我坚决的站在SONY这一边，你们要支持我！（四川成都 龙涛/外号：涛仔）

是说小编支持你还是要大伙支持你？虽然任何一边都有本胖的身影，但本胖还是非常支持你的！

●所有生化迷联合起来吧，掏钱玩正版必有好处！（上海南汇 关春杰/外号：俊美）

看来这次《生化危机5》的正版销量定会不小啊，本胖预订限定一套，PS3版，2月底公开ID，欢迎读者留言添加，届时一同闯关。

●刘京同学，有一阵子没有看你上闯家了。没有猩猩的夜里，我用猴子吸引你。新年快乐哦！（北京海淀 王玙）

●春节请勿暴饮暴食！（北京朝阳 杜江/外号：菠萝）

本胖在家人的诱引下，春节还是大吃特吃了一把，最近已经彻底开始减肥加适度节食，目标是两个月三十斤，能不能成功请大家帮忙监督。

●各位奋斗在第一线的战友们，不要回头，向敌人冲去。虽然我们是遍体鳞伤，弹尽粮绝。但我相信坚持就是胜利！（上海宝山 蔡佳华/外号：莱皮）

●按理说，大部分中国玩家最早接触的家用机与游戏都是老任的，我也一样啊！为什么对老任的机子游戏不感冒，看到微软360大卖FF劈腿想做点儿什么发泄一下呢？（湖北黄石 王诗）

大概当时对于绝大多数的玩家并没有这样的意识，而且小霸王、小天才等杂牌机占据了大部分市场，随后又被“世嘉五代”给拆开了，到了超任时代国内几乎是完全没有市场，所以对于任天堂的旧日情节，应该还是少数，面对汹涌而来的视效革命，能彻底免疫的玩家不是很多。

经济危机对你有影响没

●有，家里经济状况差了，自己的零用钱少了，自然影响到了购买新游戏，不过，偶尔重温一下经典游戏也是一个不错的选择！（广东惠阳 吴嘉华/外号：华华）

●买游戏是有些影响，物价在上涨人人皆知嘛！玩游戏倒是没受到影响，反而更强烈，虽然我也支持正版，可面对金融危机想象还是玩D吧，很省“铁”的！（北京朝阳 徐绗/外号：狂仔）

●没有，相反现在在美国网购反而还很划算。（河北承德 王思语）

最近日元汇率对于七曜可是相当有影响。（狂笑）对于家里经济条件不是很好的朋友可能经济危机所带来的影响并不明显，不过从大面上来看，这次金融海啸对于所有玩家都是有波及的，起码从游戏上来看是这样的。简单说来，游戏厂商受影响的话，游戏的开发计划就要受到影响，或许你在期待的某部续作，就成了牺牲品也说不定……对于小编来说，影响可是很大的，已经有不少同事都开始带饭了，每天中午的觅食队伍正在不断的减少中……本胖幸亏前两年持续增肥，因此现在有足够积累，而且还有肥可减，真是逆势而行啊！

电软回函表




感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ____
性别 ____
年龄 ____
职业 ____
电话 ____
QQ ____
外号 ____
邮编 ____
联系地址 ____
E-mail ____

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、闯家第一页下面的图片位置你觉得放什么内容最好？

□玩家画稿 □广告欣赏 □玩家回函头像
□国外游戏画欣赏 □其他（请写在下面）

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1
2
3

4、请写出你最期待的三部次世代游戏

1
2
3

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1
2

6、给闯家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到“原版MLB美国大联盟棒球帽”（全新）。名单下期公布，感谢《搜酷》杂志友情提供。

7、你觉得哪个主机的手柄是最让你满意的？

8、你最希望遇到哪位游戏制作人，并对他说什么？

9、你最喜欢哪家游戏厂商？为什么？

大话电玩

你最喜欢在游戏中使哪种兵器？

谈谈你对游戏跳票、延期的看法？

你觉得多少钱购买正版，是自己合适的心理价位？

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目？（可多选）

- □魅力抢眼秀
- □火线点评
- □闯家点播台
- □游戏天下事
- □经典怀旧CG
- □主机硬件评测
- □LIVE游戏试玩

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有那些不足，请写下您的建议

写下您想在《闯家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：无论是游戏问题，还是送出祝福均可

CHECK! 拒绝脑残 爱电软，就给闯家留言

●改版后，内容那个变精了，价钱也变低了，页数也减少了！（众电软编辑：废话！扁他……）这给了像我这样平时很忙的人更好的便利，再不用这一期“DR“还没看，下一期又出了……谢谢你们！（湖北武汉 王雪飞/外号：飞猪）

不要把看杂志当出负担——这就是改版的目的，前面说了我们改版的出发点，希望现在的杂志能够让大家既觉得有趣又不会不经看，起码没事时翻翻总能有找出点有意思的小文章，并成为入厕首选刊物。

●风哥你好：第一次给你写信（本来03年就有这个想法的，但一直不敢，后北斗和唯夜主持时就更不敢了，登信率太低了）。不知风哥现在还支持索尼吗？反正我现在是没有了，打PS3一推出，就让我太失望了，本来PS3有很好的前景和机会，但它却没有把握好。不过微软就实际多了，没有追求奢华的蓝光，而且“三红”也得到了解决，所以我决定在高考后入手X360，而PS3给我死一边去！（贵州大方 陈涛）

蓝光很好，看《黑暗骑士》很满足。三红是否真的得到了解决，还要等等再看！如我在闯家第一页所写，这次三大主机恐怕会是相当长时间的僵持，所以无论入手哪款主机都可以玩得比较长久，不用担心再出现XBOX那样四年的短命现象，至少编者认为任天堂不会再陪微软SONY玩技术更新了。

●我有一台PS2，现在玩觉得还很好，最起码还算潮流，但看到络绎不绝的更新换代发觉这般游戏其实无味，不走“贫民”路线，好机子价格越来越贵，真不知穷人该怎么办。（福建惠安 朱子峰/外号：峰子猪）

本刊“电玩禁地”栏目的主旨就是重点照顾旧世代主机，并每期都有PS2新作及经典的推荐，算是主打庶民路线。因此暂时买不起次世代主机的玩家也不必心慌，《电软》自然照顾全面。

●猴子哥，你好强！你的“恶趣味”内容太强大了，我喜欢！最好以后多弄一些这类内容（貌似本人有点邪恶）。风林兄，你的样子太好玩了。以后最好多放几张。（新疆克拉玛依 侯皓曦/外号：明智光秀）

●你说FF13和FFvs13有什么区别，它们是讲同一个故事吗？像FF7那样，只是FFvs13从另一个角度讲述同一个故事吧？还有这一次FF13的战斗方式居然和我想的差不多，组合技既是我想看到的也是我最不愿看到的。X360版FF和PS3版FF画面有差吗？和MGS4比谁更强呢？我总觉得360表现力比不上PS3了，是错觉吗？（四川西昌 许强）

剧情上多少有些联系，但目前SE关于V13所透露的资料并不多，因此最终会以什么姿态登场还有待观察，故事必然是不同的，但之间应该有所互动。360版在画面上想来应该不会差过PS3版，毕竟要晚发售半年多，和MGS4比仅从目前放出来的效果看，FF13是值得期待的。

本期语！你爱谁，不关我事；不爱电软，那可不行；不爱FF？不准！（河南 孙源艺）

风林：FF的确超好，可惜延期铁定成实，希望不要晚过今年啊，七曜等不了了……

CHECK! 我玩固我High! 奸商遭遇战！火力全开！

●无非是原装换组装，新机换旧机而已，在没有正规行货零售商以前，这种情况永远不会消失。（一休）

一休小师傅那里还真是黑暗，不过在现今的市场环境下，这样的奸商想来应该坚持不了多长时间。

●有。在初一的时候独自去电玩店买PSP，现在想想好菜，就只问能玩盗版的就行。花2000型的价钱买了一台1000型的机子。买回来后才发现还是二手的。我当即把这台二手机用500的钱卖掉，以托慰我心中的创伤。（浙江宁波 钱星宇/外号：星爷）

现在所有主机最慎购买PSP，最大圈套多在这里。尤其是3000未破解的情况还在延续，PSP-2000的翻新机不知要黑掉多少玩家的压岁钱。从这一点来说，希望3000尽快破解……

●有！！那时候卖SP买DS，九成新的机子在那只卖了300，因为我SP在那儿买的，JS说只能半价收……天哪！现在想想就后悔。（新疆乌鲁木齐 张智业/外号：大猫）

旧GBASP被回收之后的下场就是被翻新再出售，由于现在的主机外壳的山寨版泛滥，因此主机翻新变得越来越简单，而随着工艺的提升，要识破翻新机也是越来越难。

●还好，我们这儿的李胖子和我交道十余年都赚在明处，双方情愿。但我次次找他不找他妻子，太势力向钱看，男人好讲话。（桂郭平/外号：鸭子）

认识个游戏店老板还是不错的，不过也要小心杀熟。

●有啊！说到就心疼，当时什么都不懂去买烧录卡、R4、内存卡1G他忽悠我愣是卖给我100多，现在知道其实才几十块，心疼啊！但算了，买个教训。值！（安徽滁州 傅文举）

烧录卡的更新换代比游戏主机版本还要频繁，而其成本一般只有其实际售价1/5以下，而刚上市的更是暴利至极。

●这个倒是没怎么碰到，因为咱在买东西前都会和老板打好关系基础，记得有次去买PS2牒，和老板套乎了半小时，最终25张盘100元以50元收手~哈哈~（皖州 外号：Masato）

●兴冲冲的跑去熟人店买了台NDSL“中古机”，后来看了新到的PG后才发觉是翻新机！当时那个气啊！熟人？！坑的就是你！（安徽巢湖 陈志）

中古机，翻新机，如果不买新机，本质上也没什么大区别了。

●本地有一游戏室，BOSS小罗说PS2价位高，若想玩必须3块大洋一小时，碍于还戴着无机族的帽子，只能去当任宰的羔羊咯！（海南三亚 张凯）

三块还可以，基本与均价持平，现在租机店的生意也越来越不好做了。

CHECK! 读者说了 纠结意见中

●阔别十八个月后的重逢。总第二百四十三期阅后感想。

1、杂志装帧不牢固；2、纸张档次差；3、无海报赠品；4、总体感觉像十年前的期刊；5、艰难的抉择杂志中游戏软件、硬件性、大众娱乐性、创新发展性、企业运营、经济盈利等诸方面的平衡；6、一分钱一分货；7、杂志页数应减少到六十页；8、杂志售价应定为七元人民币；9、好的资料可随机出版专刊和赠刊。必多品类出版发行；10、进军港澳台地区市场。祝《电子游戏软件》具备提升中国人民精神文明生活层次！！！和振兴中国相关产业的使命感和能力！！

（天津河西 陈伟）

装帧与纸张并没有下降，纸张跟以前是完全一样的，中间闯家部分的胶板纸在上期就说明了使用目的，我们并没有为此省钱。你说得很对，一分钱一分货，我们在杂志本身并没有渴望在外部装帧上能够让大家感到超越了价格本身，因为在现今的杂志成本限制下也难以实现，不过以不到七元的价格实现DVD的附带，仍旧在国内众多同档价格的杂志中是最超值的。杂志页码为何要减少到六十页呢？期待陈读者再来信为编者解惑。另外，在港台的确是有卖《电软》的，虽然不是很容易买到。

●望天，《电软》改版了……现在的《电软》……变薄了，真的变薄了，薄到一扯就撕的地步，而且好多好多不错的栏目不是缩水就是被PASS了，咱不干！！比如说《小岛の视点》、《名越武艺帖》、《猎狐犬基地》……最重要的是《闯关族的家》、《GAME BAR》怎么能缩水呢？！对了，《GAME BAR》好像都没了……啊啊，那老子更不干了！咱还有想当《电软》特约撰稿人or栏目画师的愿望呢！

（河北承德 王思语/外号：望望酱）

名越和猎狐明明都在嘛，GAMEBAR也在，上期就已经恢复了，接下来王读者应该来信给出出新栏目的主意。除了几个固定栏目外，其他栏目本刊基本上不会长期固定，有好内容就上，没有就撤，争取每月都有新意。

CHECK! 读者说了 女FF饭的买书之旅

●快考试了，老妈把我禁在家中复习，天啊，不要！新电软来了，晚了就买不到了，我等啊，盼啊！终于，老爸让我出去了，不过是买菜……没关系！我去！飞快出门，在路上飞奔了两条街，来到报亭，什么？！没了！再跑了两条街，oh my god！天要绝我！我找我翻，终于皇天不负苦心人，老天爷还是爱我的！最后一本也被我抓了出来，在老板娘杀人的眼光下付了钱，飞快逃离"案发现场"，只挺背后一阵惊天响的河东狮吼，呃……不好意思，sorry，I'm so sorry，I'm very sorry！抱着书，来到菜场，飞快买了菜，奔回家，把书藏在衣服里，开了门，先从容的把菜放到厨房，再冷静的走回房间，小心翼翼的拿出《电软》，噢！爱死你了！打开书，先翻到有FF消息的，虽然，只有两页，但我已经很满足了，咦？脚步声，不好！快速将电软放到安全的地方，再快速翻开英语书，仔细的读起来，……嗯……走了，嘿嘿，不枉我多年的锻炼听力！看完《电软》填好回函表，满意了，好啦，可以安心复习了！PS：其实每次回函表，偶都有填噢，就是没发，怪不好意思的，不过这两次，偶都有发噢，希望编编能早日收到，谢谢！

（河南信阳 孙源艺/外号：地玲）

看来接下来不每期报道FF13孙读者早晚要杀到编辑部来了。事实上最近得到的FF13的相关新情报还是不少的，但有价值的并不多，最近比较集中在新人物和战斗系统方面，关于其他的内容量就不大了。FF13系列当然是编辑部最关心的第一话题作，有相关的情报我们必然会在第一时间做出详细报道。另外，编辑部毕竟有七曜这样的SE准饭、PERFECT这样的FF11在线饭、猴哥这样的FF专家等一水儿的铁杆阵容，因此也请不要担心我们会忽视掉任何FF相关的信息。

本期感动！

这期《电软》可以说是完全改版最大的一次，当书店大街把它递给我时，在下忽然有一种莫名的感觉，两个字：回归。真的是回归，薄薄的书体，当年风格的封面，种种都让人想起曾经。对于本书的感慨，希望电软越来越棒的走下去！（海南三亚 张凯）

风林：说真的，这期闯家几封读者来信让本胖确有落泪之感，感谢大家多年对我们支持，也希望我们能不负众望。

CHECK! 麻辣乱炖 春节消费计划总结

●只有攒钱计划，因为春节期间的东西都太贵了，我准备春节后才有购物打算。

（贵州大方 陈涛）

正是如此，其实在春节前夕买机将比平时多花不少，最佳的购机时间则是节后货源充足时，而且学生朋友也入手了压岁钱。因此上期的《购机大秘籍》正是为各位有需求的玩家而准备的，希望也确实的对你们的购机有所帮助。

●买台NDSL但又出新款，不知是买新款还是旧版，就是钱不太够。

（福建惠安 朱子峰）

建议买新版，屏幕确实强大，新功能也不错。除非你对GBA游戏念念不忘……

●3000眼看是破解无望，PS3也不知四月后是否会真的降价，所以现在还是观望，春节还是多买点鞭炮、烟花放放才有气氛嘛。（笑）（四川西昌 潘斐）

3000破解看似遥遥无期，实际也是窗户纸的问题。PS3今年必定再降，249美元方案可行。今年本胖鞭炮放得不多，一有了下一代，人考虑得也多了……

●刚买了韩A双65的360，打算买个耳麦上live对战。配台电脑，把家里的老机子淘汰掉。

（福建福州 薛强/外号：SKY）

360自带耳机，也不用另行购买。新电脑建议年底再装，届时上I7比较爽快。

●春节准备入手360双65的机子，过完春节就是小P和大P3，10月1日前全机种哦……555会很辛苦的。（北京海淀 王玙）

看看我前面说的，全机种制霸很不可取啊，到时候多平台好游戏"哐、哐、哐"一出，玩的时间是没有了，看着光盘盒泪流满面吧……

CHECK! 风料理 有各位支持，风某必报

●风林：见信安！多少年了，现在又重拾旧业，做闯家了，还是仍旧年轻啊！这09年第1期……其实我是因为封底的阿兰才……不过这期给了我当年捧着黑白版（还有几张彩页）电软的感觉：一是都很薄；二是版面都很简洁明了（抛却了很多没有必要的冗杂后，电软给人感觉很干练。哈哈！至于7块钱是不是"盒饭钱"呢，咱先按下不表（至少我们这儿是6块），不过在减少我个人的花销（"消"和"销"均可）上呢，还真没什么作用。也可能是因为自己相对小康吧，这也按下不表吧。但至少我在读新作报道和攻略时，和其他杂志也没什么不同，这也算性价比优异吧！电软仍是我茶余饭后的一餐甜点，这个木木你大可放心。

（六盘水 墨羽）

先代表编辑部全体同仁祝福墨羽读者能够实现自己的理想。做闯家，主要也是自己有一份情结在里面，越来越快的电子邮件和交流软件感觉太不真实，本胖还是喜欢每周等三次到邮局去取各位读者的来信来函再来制作闯家。至于现在的电软耐不耐看，本胖觉得因人而异。拿自己来举例的话，每周要买的杂志N多本，但实际真正能够看完的并不多，尽管有些杂志的确非常有可读性，文章也不错，但往往都淹没在繁忙的工作中，这也是为什么本胖格外珍惜每天往返上班所花费的三小时二十分钟，一天多半也只有在上班或下班路上才能拿出杂志来翻一翻。我想和我境况相同的朋友非常多，即便是学生朋友，时间也同样非常紧张。平常上班上学已经很辛苦了，难道还要每期二、三十万字的游戏杂志来给自己施压吗？我觉得现在的规格事实上非常适时适度的减少了读者的阅读压力，毕竟对于游戏杂志来说，大家需要了解的内容以64页的容量来说是足够装下了，如果各位的需要中有我们没有提供的部分，欢迎随时来信来电子邮件提出，编辑们会尽量满足。另外，建议大家也能有时间多看看杂志附送的DVD，编辑们在里面花了不少心血，尽管我们在制作上还有不足或稍显幼稚，但在内容上竭尽全力，希望这份心意大家也能感受到。

246期回函中奖读者：安徽巢湖 陈志（奖品：原版MLB美国大联盟棒球帽）

Dragon HotLine

龙哥热线

Q 我想问一下GBA版的《逆转裁判3》里，最后美柳千奈美对自己罪行供认不讳后，关于杀真宵的原因那该怎么指证啊？

（内蒙古赤峰 陈亮）

A 调出证物后按R键切换到人物一栏，选择"凌里千寻"的头像进行指正即可。美柳千奈美之所以想要杀真宵其实是源于多年前她杀害其姐姐勇希的案件被成步堂的老师凌里千寻当堂揭穿，可惜最后痴情的尾并田在得知事情真相后宁可服毒自尽来维护千奈美，使得千寻功亏一篑没能将千奈美绳之以法。之后，在千奈美想要谋杀成步堂的案件中千寻终于成功胜诉，并使千奈美获得了应由的下场。可千奈美为人性格乖戾，极为记仇，不但活着的时候憎恨千寻，死后也不忘这段仇恨，可惜千寻此时已经死亡，千奈美无法找千寻报仇，就只好通过杀死真宵来发泄自己变态的仇恨心理。

Q 给龙哥的信，嗨！你和我都姓"龙"呢。可一定要回答我的问题喔！关于移植：将原有的游戏移至别的平台（比如：PS3→PS2），PS3画面应该很好呀，可有的移到PS2上就不行了呢，还不如有的PS2上的原创作品画面好，我认为移植过来画面应该是PS2上的顶尖呢……（比如：PS3《使命5》到PS2《使命5》）。那个移植的过程到底是什么样的呢？

（四川成都 龙涛）

A 感觉你对"移植"的概念没有弄明白，首先，所谓的"移植"，就是指将一个主机平台上的游戏作品在另外一个主机平台上进行制作和发售。一般情况下，都是将性能较次的主机上的作品移植到性能较好的主机上，或是同性能级别主机之间的移植；极少数的情况下，也有从性能较好的主机作品移植到性能较次主机上的反常情况，这叫做"逆移植"。以PS3和PS2这两台主机为例进行讲解，如果是将一款曾经在PS2上发售过的游戏进行重新制作，并发售在PS3上，这就是移植了；而如果是将一款PS3上的游戏重新制作并发售在PS2上，这就是逆移植了，后者的例子，比较有名的是《高达无双》这款游戏。由于主机性能本身的限制，PS2上的游戏在画面表现上自然要比PS3游戏要逊色许多。这里还有一个问题需要搞清楚，所谓"移植"，那么两款作品在发售时间上肯定是有一定差距的。另外一种情形，有许多作品都是"多平台发售"，这类多平台发售的游戏，各版本通常都是同时发售，少数情况下也有某个版本的发售时间会延后，但是这些情形就不属于"移植"了。同样以你说的PS3和PS2版《使命召唤5》为例，这个就不属于移植的情况，而只是同一款作品的不同主机版本，PS2版自然不可能在画面表现上与PS3版相等。对待这种情况，并不是说有PS3版那么PS2版就一定画面顶尖，这没有任何的逻辑联系，一款游戏做成什么



←同样是COD5，PS2版的素质比PS3版要差了一大截。

样，厂商的态度、投入的时间和金钱等都非常重要，而实际情况就是，多平台的游戏很少有特别精彩的，特别是某些平台版本的制作意图本来就只是骗骗银子而已——你说还能指望有顶尖画面的《使命召唤5》吗？说实话，这游戏的PS2版我玩得都头晕，严重缺帧……

Q 请问CAPCOM在PS2上推出的《洛克人X7》有什么秘技？电软上好像有介绍过，但那期杂志让我不小心弄丢了。另外，CAPCOM在哪几个平台共出了多少款洛克人呀？

（河南洛阳 苏云）

A 关于《洛克人X7》，将游戏中的65个人质全部救出后通关的话就可以开启隐藏人物X。X的全部装甲可以在游戏中得到，也可以在选人时将光标放在X上同时按住SELECT键，这样就能直接获得X的全装甲。另外，在"Vanishing Gungaroo"一关的后半部份，有一个场景有许多柱子，从其中一个柱子上去再前进可得到一套额外的装甲。洛克人系列出过的游戏有上百款之多，无法在此一一列举，请见谅。

Q 可爱的、不知无所的龙哥：1、NDS主机（包括DSL、DSi）已达到9247万台。请问龙哥，这9247万台里包括神游的IDS和IDSL啊？另外，神游的IDS和IDSL在目前为止销量为多少了啊？《电软》为什么不每期办一个行货主机月销售量啊？（也就是中国大陆月销售主机大榜啊）2、电视上好多手机下载的广告里都有马里奥和火炎故事手机版的游戏，请问，这些游戏是任天堂制作的吗？假如是外活，任天堂不给自家主机快速地制作续作，为什么要给手机开发游戏呢？假如不是的话，那构不成侵权问题啊？任天堂为啥不告他们呢？3、前几天在网上看了一段《FF纷争》（我没有PSP啊）的视频，在决战之前，魔女阿尔迪米希亚问斯考尔："要跳舞吗？"记得斯考尔第一次遇见莉诺雅，莉诺雅说的也是："要跳舞吗？"莫非魔女=莉诺雅，那也太令人惊讶了吧？原来FF8的剧情不就是一个永不停止的循环了吗？望龙哥解答一下小弟的这个猜想是不是真的啊？小弟我先谢过龙哥了。（对了，龙哥，《电软》244期，37页龙哥热线中第四个问题，电击上小沛都说了嘛，是"原价120元降到了80元"。是龙哥误会成了"380元"。

（吉林长春 刘司博）

A 1、呵呵，最新数据，NDS系列主机全球总销量已经超过9798万台了，这眼看着就要破亿了。神游的官方IDS自然也包括在这个统计结果之内，但是这个的具体官方销量数据还不得而知。至于你所说的行货主机月销售量，具体统计起来是非常麻烦的一个事情，国外进行这方面的调查都是由专门的调查机构与游戏卖点进行联合统计，这种方法在国内实行起来的话所需人力物力太大，只好抱歉了。2、龙哥可以很负责任的告诉你，任天堂官方从未制作过手机版的马里奥、火纹等游戏，你在电视广告上看到的那些其实就是在手机上利用FC或是SFC等模拟器将那些老版本的游戏拷贝进去运行——连"外活"都算不上，纯粹就是未授权的东东。为啥不告？告得过来么？3、这个问题，还真不是一两句话能说得清的。FF8的结尾，就没有给人一个特别明显的答案，这次SE更是玩了这么一手。不过基本来讲，个人同意你的观点，虽然SE官方从没公开宣称过这个结论，但是从游戏中的无限循环设定来看，"魔女=莉诺雅"的观点应该是成立的。对……啊！我怎么没想到呢？！原来自己是把"了"看成了"3"，我说嘛，怎么死活想不通，原来是这么一回事。哎，老了老了，脑子不好使了，呵呵，谢谢你的提点。

Q 我有个问题想请教：《纹章传说》和《火炎纹章》是一个系列的吗？怎么它们这么像？我更喜欢《纹章传说》，不知这个系列还有续作吗？拜托龙哥了！

（贵州贵阳 tree）

A 所谓《纹章传说》，气势就是《泪指轮传说》（Tear Ring Saga）在我国早期的一种叫法而已。该系列是由任天堂火纹系列的原制作人加贺昭三，在离开任天堂后自己成立了Tirnanog公司，开发出的承袭《火焰之纹章》风格与系统设定的PS新作《Emblem Saga 尤特娜英雄战记》，并于2001年5月发行，之后曾经被任天堂认定侵犯了该公司所拥有的《火焰之纹章》游戏创意与著作权。虽然该作在发行前将名称修改为《Tear Ring Saga 尤多娜英雄战记》，以避开《火炎纹章》名称中的"Emblem"字样，但任天堂仍于2001年向日本法院提出侵犯著作权与不当



←"尤多娜英雄战记"，泪指轮的第一作。

竞争的诉讼，向开发商Tirnanog与发行商enterbrain要求赔偿2亿5830万日元，并要求禁止游戏的制造、流通与贩售。最后经过长达四年的反复上诉，终审判决任天堂败诉。之所以在中国会被叫成《纹章传说》，自然是因为火纹系列在我国的人气，打上这个招牌就好卖许多。其续作《泪指轮传说 贝尔维克物语》发售在PS2版，素质极高。

Q 最近在玩PS2上的《勇者斗恶龙8》，这次我写信过来主要是想向龙哥请教关于游戏中的一点疑问：那就是怎样才能在大地图上随时召唤出豹子骑？我按照攻略上的说法，来到有很多杀手豹子的ラパハウス，门口有个胖子会挡住我问三个问题，我按照1、3、1的顺序回答后，怎么那个人还是不让开呢？

（河北邢台 DQ饭）

A 因为这三个问题的对应答案列表的顺序是随机而不是固定的，所以你需要记住的是三条答案的原文而不是它们的顺序，它们从前往后依次是："连れて归つて家族を说得する"，"トラのワンをはずして逃がせす"和"キ-ラ-パンサ　を仲间にする"。按照这三条答案选择回答后，那个人就会放你进去。与里面的ラパ对话，他会请求你去四座豹子雕像看向的大树下帮助豹子バウムレン升天。选择"はい"，就会得到道具。现在出去与看门人对话就可以骑杀人豹了，不过每次下来后必须再次回这里对话才能重新骑上豹子，所以我们得找一个一劳永逸的办法。出去后，向东南走，注意路上豹子雕像注视的方向，从一座雕像与高山中间的木桥通过后来到一个小岛似的地方，可以发现下方的小盆地中有很多石头。在这一直呆到黎明，这时中间会突然长出一颗大树，树下有只蓝色的豹子，对它使用刚得到的道具就可以帮助它升天。任务完成，回到ラパハウス，再次与ラパ对话就可得到以刚才被超度那只豹子的名字命名的"バウムレンのすず"，在地图上使用就可以随时召唤豹子骑上去了。

Q 关于神乐传说的问题，请问每个角色好像都有分为S型、T型什么的，那是什么意思？怎样才能转换类型呢？

（山西太原 杜磊）

A T是テクニカル的意思，该类技能的主要特色就是连击数多，容易形成连击，不足之处是攻击力过低，无法打掉高等级敌人的晶术咏唱；而S则代表ストレ-ト，这类技能主要的特点就是攻击力高，高级S系技能几乎是招招浮空，适用于一击必杀并且可以中断对方的咏唱，不过其缺点也很明显：极费TP而且很难形成连击，同时影响战斗GRADE的评价等级。普通情况下T、S两方面技能是不能共存的，想要学习T系技能就必须忘记同样招式的S系技能，忘记的方法是在招式设定状态下选择要忘记的招式按口键。改变TS发展方向的方法有两种，一种是通过更换角色装备的具备不同TS倾向的EX SKILL来实现；另外一种方法就是使用游戏中中后期拿到的T、S偏向的戒指。

Q 我的PS2（50001型）读了一张划伤很厉害的盘后就死机了，后来读什么盘都无法进入游戏，但光头能正常读盘，进入"BROWSER"后要么显"READING DISC"；要么就是在显示"READING DISK"后显示"DISK READ ERROR"。请问龙哥我的PS2出了什么问题，是不是烧机了？

（广东顺德 陆鹰）

A 与烧机无关，如果会自己动手拆机的话，建议你检查一下连接光驱的数据线是否松动或者损坏。如果不是数据线的问题的话，则很有可能是光驱坏了。如果是后者，就只好去游戏店找JS换个光驱了。注意，你的PS2光驱虽然坏了，但光头仍然是好的，所以价钱上可别给JS宰太狠了。不知道你这台机器服役多年了，如果购买时间较早的话，差不多也该使用了4、5年了吧？现在出现这些情况基本上也可以看成是"自然死亡"。

Q 前几天我在用那个叫什么AR的金手指软件将原先U盘备份的记录拷贝到记忆卡的时候，先将几个记录从记忆卡上删除（通过AR），然后又从U盘拷贝后，在PS2的浏览项里发现记忆卡里的原来的数据都没有了，可是可用空间变成了249K，也就是我记忆卡里的剩余空间，但是在PS2的浏览项里面却什么也没有了！我在网上查了一下，说最好不要用那个ARMAX直接删除PS2记忆卡里的资料，现在看来是记忆卡里的资料损坏，导致PS2无法识别了，我用是SCE原厂生产的记忆卡（也就是第一次使用需要格式化的！）我想现在唯一的办法就是重新格式化这张卡了，重新格式化成8M的。我想请问龙哥，有什么方法或软件能重新格式化记忆卡！通过电脑可以吗？或者第三方软件，具体操作如何？？

（湖南衡阳 向华）

A 你说的情况我还是头一回听说，建议先看一下PS2记忆卡里的东西是不是变成黑色的方块呢？如果记忆卡里出现很多黑色方块的话，那就证明记忆卡里的东西已经损坏了；如果没有方块的话，则可能是由于误操作的缘故造成的PS2不能识别记忆文件。利用金手指就可以格式化PS2记忆卡，进入金手指后，在记忆卡管理界面选择格式化就可；此外有不少游戏也可以直接格式化记忆卡。

Q 最近突然心血来潮，开始温习GBA上的《新约·圣剑传说》，在玩到流动的沙漠中有个老头说："自东而下自西而上，自西而下自东而上以两棵椰树为焦点，用无限的步行来制约沙石的流动"可是我转了近一个月也没能转出去？！

（上海 郑刚）

A 你玩的是"中文版"吧？这是翻译方面的失误。其实老大爷那段话的原文应为"古代的先知在流沙中隐藏着秘密。流沙不断有如瀑布的地方，要用无限的步伐去征服它。你从西面往下走到东面，再从东面往下走到西面，就可开启魔法机关"。要破这个机关，其实并不复杂：一开始先让主角站在两颗椰树中左边那棵的左面，从左边椰树的上方走过然后往下走到右边椰树的下方；接着从右边椰树的右方绕到其上方，再往左下走回到左边椰树一开始的起点处即可打开出路。简单而言就是让主角绕着两棵椰树跳一圈"8字舞"。

Q 小弟最近在玩PS2上的《武藏传2》这个游戏，是美版的。记得以前PS上的1代非常过瘾，这个2代感觉风格改变了不少啊！抱歉虽然这游戏已经发售N年了，小弟还是刚开始玩。我想请问龙哥《武藏传2》中怎么学习敌人的能力，那只猫好像是说得先锁定敌人等槽满了之后再按□键，可按□键的时机到底该如何掌握？是等敌人快打到自己身上的一刹那按还是敌人攻击打中自己的同时按？我老是掌握不好，虽然偶尔也会成功，但很多时候都是失败。另外，是不是游戏中所有敌人的能力都可复制？

（山东烟台 二刀流）

A 复制敌人能力的方法其实没有你想象的那么复杂，你只需先按R1锁定敌人并将屏幕左上方的蓝色槽集满，再等可被复制的敌人使用其可被复制的能力攻击你时，不要躲闪也什么都不要按，这时屏幕上就会出现一个"！"键，此时再马上按口键屏幕上就会出现操作提示，在一定时间之内完成操作即可学会。游戏中所有BOSS以及部分敌人的能力无法复制，一共可以学会24种能力。另外，关于本作，个人认为如果单独来看的话还是不错的，不过本作无论是人设还是游戏操作等很明显都是走的欧美路线，与前作清新可爱的风格差异比较大。

Q 1、我很喜欢"最终幻想X"和"X-2"，但据说X-2中尤娜最后有一个结局是与男主角（X中的）提达相遇的，请问怎么打出来？2、我在游戏店中看到过FF X-2的PS2架子，这是什么东东？

（广西北海 王文林）

A 1、一般通关即为普通结局，所谓见到提达的结局是在此基础上追加了一些东西（动画），需要在正常流程中达成以下条件：①在第三章前往ルブラン本部地下（此前第二章曾经到过的地方，但因为剧情强制发生"贝贝鲁突入大作战"而离开），在ルブランのアジト会得到一个晶球。②第三章的最后，尤娜会掉入异界的花田，在她抱怨地大喊几声后可以自由移动，这时按○键引发口哨声，连按数次，直到出现一个背影和光之阶梯引导尤娜走出异界。③第五章最终战结束后，当尤娜一行人走到异界花田时，再按一次○键引发口哨声，这时巴哈姆特的祈之子就会出现。他会问尤娜一个问



←在FFX-2中的隐藏结局应该算是大圆满了。

题（跟思念提达的心意有关），选择"一緒に歩きたい"。如果达成以上三项条件，那么尤娜和提达就会在结局中再会。如果没有完成上述条件的①和②，但在最后的花田处按了○键；或是达成了①和②的条件，但面对祈之子的询问选择了另外的"このままでいい"，这两种情况下都会有别的对应隐藏情节追加。如果满足两人再会条件并达成Story完成率100%，在CG动画后还会有追加情节出现。FFX-2里角色可以装备调整的就是换装盘、服装（职业），以及两个饰品，根本就没有所谓的武器和防具可以更换；2、就是用来竖放PS2时用来固定的架子而已，不过是"FF X-2"的限定版。

街霸归来盛宴!!

让众多街霸粉丝们等待了10年之久的正统续作《街头霸王4》终于在2月12日发售了。本作将是整体氛围回归的一款作品。《街霸》系列中最为深入人心的II代角色们已经全部归来了！街机版推出之后，许多玩家们都对官方所说的家用机版期待不已，官方除了将街机版完美移植家用机版之外还专门为家用机版制作了六名新角色，除此之外官方还对游戏平衡性进行了一次调整。所以本次家用机版本的《街霸4》我们完全可以将其看成是4.2或者是更高的版本。

为了让玩家们更加容易上手，游戏将3.3中使用的“Blocking”系统取消换成了“复仇（SAVING ATTACK）”系统，不过看似使用简单只需要同时按下中拳中脚使用的“复仇”在实战中并不是那么很好掌握，3种不同的蓄力时间需要玩家们在实战中根据情况进行使用。 □文/菜团

STREET FIGHTER IV

注目! 新手必须学习的知识

急进/急退

连续向前或者向后两次。在本作中，向后方向的急退动作根据角色的不同而附加了不同时间的无敌属性。本次作品玩家们可以根据角色的特性来使用急退。



LP+LK—抓投/拆投

在近身距离内将对手扔出去/被抓住的瞬间按下投键即可解出对手的抓投。在本作中，投技的发生有效时间为3F,当没有抓住对手的时候会出现失败动作。解除对手投掷的有效时间为10F，需要注意的是指令投不可解投。

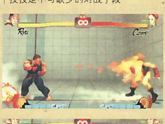


↑投技是不可缺少的对战手段



受身

倒地前瞬间任意两键一起按或者按方向键下即可。由于本次受身变得简单，所以在受身过程中角色并不是无敌的。如果在你受身的时候对手距离你很近，那么他可以再次使用投技抓住你。



回复晕厥状态

左右晃动摇杆同时拳脚一齐按。在晕厥状态的时候你晃动摇杆的速度越快那么你回复的时间就越快。不过角色在晕厥的时候头上会出现各种不同的符号来表示晕厥的时间，一般星星时间最短，死神和骷髅时间较长。



↑头上出现的图标是时间的代表

! 招式对应缩写

LP……轻拳	SC ……SUPER CANCEL必杀取消
MP……中拳	SA ……SAVING ATTACK（复仇打击）
HP ……重拳	UC ……ULTRA COMBO（UC必杀连携）
LK……轻脚	TC ……TARGET COMBO（特定必杀连携）
MK……中脚	EA ……EX SAVING ATTACK（EX复仇打击）
HK ……重脚	F………帧数的缩写

游戏特殊系统相关说明

挑衅

HP+HK同时按下，和街霸3.3不同的是本次的挑衅系统将没有任何附加效果。本次成为了名副其实的挑衅系统。在挑衅系统发动后可以随时用各种招式取消掉。这次在对战的时候大家一定要慎重使用啊！

超级取消 SUPER CANCEL

使用特定的必杀技后能够使用SUPER COMBO必杀技取消同时进行连携打击。和拳皇不同的是街霸系统中在使用超级取消的时候是不会消费任何能量槽的，所以大家完全可以放心使用。

必杀连击 TARGET COMBO

根据角色的不同可使用通常技/必杀技/EX必杀技来进行连技。本作在必杀系统的连接上是有一个规律的，普通技能够连接必杀技和SC必杀技。EX必杀能够连接UC必杀技和SC必杀技。EX必杀可互连。



PS3 / X360	本刊译名：街头霸王4		2009年2月12日
格斗对战	CAPCOM	5040日元	美版/日版
DVD-ROM	1-2人	389KB	12岁以上

复仇系统 SAVING ATTACK

本作品最重要的系统，使用后能够出现一发刚体效果，在挡住对手攻击的同时给予反击，复仇系统分为两种状态，一种是普通状态的复仇打击系统，另外一种则是可以取消的EX复仇系统。

Point1 普通复仇打击系统

使用方法： Mp+MK同时按下

使用效果： 只能够抵挡一次攻击效果的复仇打击

招式分析： 使用系统的时候，不会消耗任何技能槽。在使用的时候分为蓄力阶段与打击阶段两种，打击阶段命中对手后，会出现带有街霸4特点的水墨效果。

Point 2 蓄力阶段

在使用蓄力阶段时能够抵挡对手一次攻击，三种身体段位的攻击都可以抵挡，抵挡结束后立刻进入打击阶段。需要注意的是蓄力阶段抵挡对手攻击时仍然会受到伤害，不过所受到的伤害在一段时间内如果不被对手攻击到的话会慢慢回复。如果在时间快要结束的时候体力仍然处于回复状态，那么系统会以现阶段的恢复体力来进行判断。

那么我们在蓄力阶段的时候如果受到2HIT或者2HIT以上的攻击时。复仇系统将会被打破，同时自身进入向后仰首的硬直阶段。还有一种突发性就是在蓄力阶段时，如果对手使用投技，那么你会被直接投掉而不能够拆投。蓄力阶段的特性就是在蓄力阶段的时候可以使用前DASH或者后DASH将复仇系统取消掉。不过在遇到带有ARMOR BREAK技能的必杀技时蓄力阶段会被直接破坏掉（无论是几HIT），角色会进入硬直状态。

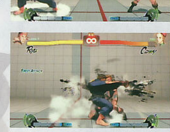
Point 3 打击阶段

命中对手后，对手会根据三种等级的复仇蓄力情况，而做出不同的状态。

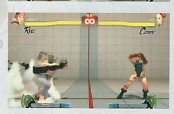
普通阶段： 使用后马上松开按键，此时对手可以进行防御。命中对手后对手会向后退出一小段距离，此时追打较为困难，如果普通阶段时出现COUTER（破招）的情况时，那么对手会慢慢倒在地上，该系统可以前后DASH取消。可作为连续技使用



中级阶段： 角色在蓄力阶段时出现闪光后松开按键，对手仍然可以防御，但是此时防御后对手出现的硬直要比前者更长一些。命中后对手慢慢倒在地上。该状态可以前后DASH取消。不能作为连续技使用。此阶段可以使用强制击打，不过要掌握时间。



高级阶段： 蓄力到最高状态时自动出现打击阶段，角色身体会进行两次闪光，对手角色会出现防御不能状态。命中后对手会在明显的水墨效果风格过后慢慢倒下。该状态可以前后DASH取消。不能作为连续技使用。此阶段可以使用强制击打，不过要掌握时间。



防御破坏招式 ARMOR BREAK

每个角色都有特定的必杀技能够破坏掉对手的防御系统、带有ARMOR BREAK特性的招式就算只有1HIT，那么复仇系统也是不能够防御的。

以下招式带有ARMOR BREAK特性：角色特定必杀技/带有REVERSAL特性的打击系必杀技/SC超级取消系统/UC必杀技巧/最高等级的复仇打击系统。

将对手的防御破坏之后，玩家会听到一声很清脆的玻璃碎掉的声音，接着对手就会慢慢倒下。



↑使用之后能够将对手防御破坏掉，此时就可以任意追打了，不过如果追打的时机不对，对手会被强制浮空。所以追打也是需要练习的。

对战画面详解！

1、时间系统默认为99秒，这样的目的就是让玩家们尽量在游戏中以实力战胜对手而不是靠消耗时间来赢得胜利。

2、Hp槽在满血状态时为橙黄色，当你被攻击时会慢慢变红。

3、绿颜色的圆形槽为REVENGE槽，这个槽在你受到伤害的时候会增长，而在你使用复仇系统的时候受到攻击也会增加，当REVENGE槽达到50%的时候就可以使用UC必杀技，使用后REVENGE槽恢复到初始状态，在每回合对战开始前REVENGE槽会清零重置。（不能带入下一局）

4、蓝颜色的槽为SUPER COMBO槽，在你使用必杀技，攻击或者防御时槽会增长，SC槽分为四个阶段，1格的时候可以使用EX必杀技，2格的时候可以使用EXSA系统，当增长到4格的时候就可以使用SUPER COMBO必杀技，使用过SUPER COMBO必杀技后，槽会恢复成为初始状态。SC槽可以带到下一局中。在正式进入对战之后这是首先我们所要去了解的东西。

EX复仇系统

在玩家使用普通技或者特定必杀技时，可以使用复仇系统将其取消。取消后所使用的复仇系统与直接使用的复仇系统性能相同。取消后会消费两格SC槽

实战应用

1、使用普通技后→EXSA→DASH取消→继续攻击

2、必杀技命中后→EXSA→DASH取消→UC必杀技/EX招式

3、硬直较大的普通技被对手防御后→EXSA→DASH取消→回避对手的攻击

4、普通技巧使用后→EXSALV3→将对手防御破坏→继续攻击

5、特定EX招式→EXSA→DASH取消→UC必杀技/EX招式

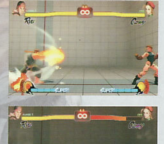
这里为大家介绍的就是街霸4中最基本的UC连接方式。

SUPERCOMBO槽必杀技释放方法

EX必杀技（消费一格SC槽）

使用方法： 输入必杀指令后同时按下两个相同的按键，比如隆的EX波动拳出招方法就是↓↘→+LP+MP

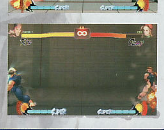
招式特性： EX必杀技拥有比普通必杀技伤害更高的的特性，除此之外EX必杀技还可以接续在EX复仇系统后面来进行使用。



SUPER COMBO（消费所有的SC槽）

使用方法： 根据角色不同使用方法也不同

招式特性： 比普通必杀技更具有杀伤力，可以配合超级取消使用，也可以接续在相杀之后。



想要进入街霸4的大门就要掌握游戏的全部系统，切记

REVENGE槽必杀技释放方法

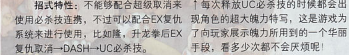
UC必杀技（消费50%REVENGE槽）

使用方法：根据角色的不同，必杀技指令也会随之改变，但是和SC必杀技所不同的是，SC必杀技只需要一个按键就可以使用，而UC必杀技则需要同时按下3个相同的按键。

招式特性：不能够配合超级取消来使用必杀技连携，不过可以配合EX复仇系统来进行使用，比如隆，升龙拳后EX复仇取消→DASH→UC必杀技。



↑每次释放UC必杀技的时候都会出现角色的超大魄力特写，这是游戏为了向玩家展示魄力所用到的一个华丽手段，看多少次都不会厌烦呢！



家用机版全角色出现方法

家用机版本在初始状态下只是准备了和街机版一样的角色，当玩家们达成特殊条件后就会开启相应的隐藏角色。下面就为大家介绍一下全隐藏角色的出现方法。

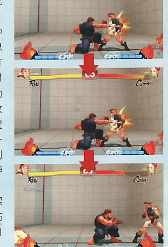
除了最终BOSS之外，豪鬼和刚拳都可以在正常比赛中使用。



角色名称	出现条件
Cammy	使用C.VIPER通过ARCADE模式
Sakura	使用RYU通过ARCADE模式
Dan	SAKURA通过ARCADE模式
Gen	使用春丽通过ARCADE模式
Rose	使用M.Bison通过ARCADE模式
Fei-Long	使用ABEL通过ARCADE模式
豪鬼	使用全部角色通过ARCADE模式后，在选择任意一名角色，在不续关的情况下完成1局满血胜利、1局使用UC必杀技胜利的条件后在击败Seth时豪鬼会出现挑战玩家，将其打败后即可使用。
刚拳	使用豪鬼通关一次后，再使用豪鬼，在不继关的情况下完成3局满血胜利、使用UC必杀技2次以上、使用SC必杀技3次以上，在击败Seth时刚拳会出现挑战玩家，将其打败后即可使用。
最终BOSSSeth	使用刚拳在不续关的情况下通关即可使用。

名词解释

目押



目押连续技早在《街霸II》时代就已经存在了，随着以后格斗作品的发展，目押连续技逐渐被发展成为了很多种类，那么目押连续技到底是什么意思呢？在游戏中当我们使用某一个招数打中对手后，对手会有出现一定的硬直时间，而自己收招的过程中也需要一定的硬直时间，在对手的硬直时间和自己收招时间之间所相差的那么一点时间差就是我们再次出手的有利时间，如果某一招式打中敌人后判定发生时间小于有利时间的话，那么再次出招就能构成目押连续技。

《街霸4》将会存在大量的目押连续技，也只有目押连续技才能让对手的伤害修正达到最低状态。不过想要练成目押还真得费一番工夫。

超级取消

超级取消是格斗游戏中常用的连续方式，最为明显的例子就是角色使用特定的招式后，在招式判定刚刚发生的瞬间使用超必杀技取消掉。

超级取消是非常容易使用的一个连续技方式，但是好用归好用，如果没有命中对手的话，我方的4条SC槽可就全没了。





隆 不断追求技术的强者 新手还是老手都能灵活使用

隆这个角色在历代街霸作品里实力都属于中上级别，毕竟他是一名主角，身为主角自身整体性能就不会很差。在本作中隆仍然处于强者地位，升龙拳拥有的无敌时间很长，而且招式发生时间很快，最重要的就是即使升龙拳被对手防住，那么也可以通过使用EX复仇系统取消进行回避或者是追打，系列中隆曾经大受好评的“波升”战术同样是他的基本作战方式。在中距离使用↓+MK配合波动拳↓↘→+P进行中距离牵制后引诱对方跳过来再使用升龙拳将对手击倒，如果你来不及对对手的跳跃做出及时反映的话，可以使用站立HK封住对手。在近距离时可以使用↓+HP进行对空，或者提前预料到对手要跳起来的话可以使用跳起MP进行空中打击，跳MP是两HIT攻击，在对手受到攻击落地前还可以使用EX必杀技或者SC必杀技进行接连续。双方距离较远时可以用轻中重三种不同的波动拳来调整进攻的速度。如果你所遇到的对手也是一个飞行道具系角色的话，可以在适当的实际使用EX波动拳来进行反击，或者可以用复仇系统取消掉对手的飞行道具后立刻使用DASH取消，之后就可以按照自己的方法对对手进行打击。

在中距离与对手抗衡的时候一定要注意观察对手的攻击方式，以便随时跳入进行连击。当对手露出破绽的时候隆的↓+HK也是一个十分不错的选择，将对手扫到后可以在对手起身之前进行多择。

在近距离的时候可以使用出招速度快的↓+LP作为起始攻击，因为隆的↓+LP性能很好，可以接续很多必杀技。由于隆的升龙拳可以使用EX复仇系统取消掉所以可以进入打投二则的情况，比如说在实战中隆使用升龙拳后接着使用EX复仇系统取

↑一脸刚毅表情的隆，准备等待着一场全心的战斗。在面对强敌的时候，隆的心中只有战斗，并且将其打倒。

↓本作采用了全新的图象引擎，人物举手投足之间，表情都表现在屏幕上。不得不说这正真是一大革命性的进化啊！



消掉，接着可以向前DASH抓投对手或者是继续进行攻击。

将对手击倒后就进入了我们以及对手的多择阶段，我们可以选择跳起打逆向的方式，或者使用轻旋风脚来到对手身后进行起身多择。→+HP是一个很好用的突进系打击招式，算好时间使用后可以在招式结束之后目押接其它连续技。也可以等待对手起身后直接抓投对手，总之起身择的方法多种多样这里只是简单的举几个例子，更多的要根据对手来进行实际判断。



→面对对手的时候隆应该采取压制政策，后退可不是什么好方法。

将对手逼到角落后，无论对手是防还是想要攻击，此时隆最好都能够紧逼着对手进行压制，EX波动拳在这时成为了一个比较好进攻选择，不但能够有效地阻止对手复仇系统，如果命中的话还可以立刻使用UC必杀技。在使用EX波动拳被对手防御后可以马上使用↓+MK接EX波动拳可以出其不意的打中试图想要反击的对手。

隆的龙卷旋风脚可以躲开对手的飞行道具，一般在对付飞行系角色时，如果猜到对手开局的时候会发波动拳那么可以直接使用中或者重旋风脚打击对手。

隆的真空波动拳是所有人物中性能最好的超必杀技巧，三种拳分别对应三种速度，而且隆的升龙拳将对手从空中击落的话可以直接使用真空波动拳进行连携。或者玩家可以先使用普通波动拳诱使对手跳过来后再使用真空波动拳进行打击。

隆的UC必杀技灭·波动拳也很优秀，再使用时当出现人物大表情特写的时候画面属于定格状态，当画面改变后会有一点点时间处于全身无敌状态。由于UC必杀技本身波动速度很慢，所以可以在对手跳过来或者是起身时使用。

DASH后可以用↓+LK作为连续技的起始随后在接各种目押连技。

接下来就该为大家介绍一下游戏中用到的各种连续技了，准备好了吗？那么向右看。

隆的实用连续技大公开入门必修课程！

跳MK/HK→下MK→波动拳→SC真空波动拳

隆的标准连续技，这套连续技简单好用就算是被对手防御照样也没有什么危险存在。波动拳与真空波动拳之间的连接需要用到SC取消。

下LP（×2）→下MP→龙卷旋风脚

这个连续技就需要用到目押技巧了，下LP与下MP之间的连接需要掌握感觉，其实这个目押连续技很简单的，多练习一下一定可以掌握。

近身HP→升龙拳→EX复仇取消→DASH→UC必杀

这套连招可以说是街霸4中的代表性连续技，因为UC必杀技是不能够与普通技连携使用的，想要使用只能够将对手浮空才可以。所以此套连续技是每一位使用隆或者是想要了解《街霸4》玩家们的必修课程。

跳HK→下LP（×2）→下MP→轻龙卷旋风脚→SC真空波动拳（版边限定）

隆在角落中的一套实用连续技，难度不大。关键就是轻龙卷旋风脚将敌人扫到后落地前使出SC真空波动拳，SC不易画圈画的太早，在龙卷旋风脚收招前使用即可，如果对手所剩生命不多，而我方还恰巧有多余的UC必杀技存在，可以接在SC必杀后使用。

跳HK→下LP（×2）→下MP→EX波动拳→UC灭波动拳（版边限定）

和上面的连续技基本上差不多，只不过将龙卷旋风脚换成了EX波动拳，EX波动拳命中对手之后可以马上使用UC必杀技接续，威力也是很大的。

跳HK→下LP（×2）→下MP→EX波动拳→EX复仇取消→DASH→UC灭波动拳

上面连续技的随意版，将版边限定变成了任意使用，此连续技的关键就是在EX波动拳刚刚使用后EX复仇取消一定要快，DASH后的灭波动拳也要在最快的时间内发出。

跳HP→下MP→下HP→EX龙卷旋风脚→EX升龙拳→EX复仇取消→DASH→UC灭波动拳（版边限定）

难度较大但是伤害回报很高的版边连续技，此连续技需要使用一次目押攻击下MP→下HP，这个目押连和下LP→下MP的难度是一样的。EX升龙拳后的EX复仇取消一定要找准感觉，因为EX升龙拳速度很快，如果光靠眼睛去反映的话未免有些跟不上速度，所以在使用完EX升龙拳的指令后可以不用看屏幕直接使用EX复仇取消→DASH→UC灭波动拳。威力很大但却是很不实用。



隆在各方面都很平均，SC必杀技与UC必杀技都有很强的牵制能力和打击能力，而且作为连续技使用效果也是非常优秀。除了一开始我们提到的“波升”战术之外，玩家使用升龙拳击中跳过来的对手时，打点很高的话，那么就可以随意接续SC与UC必杀技，可以说隆这个角色无论是对空还是地面战都有很强的优势。



←更多心得技巧将在以后不断为大家送上。

街霸基础知识大讲堂

在这里我们会为大家介绍一些与《街霸》有关的格斗知识以及游戏技巧，《街霸4》目前大受好评，无论是在国外还是国内都掀起了新一轮的对战狂潮，一些老玩家们能够很快地适应《街霸》最新作品，不过如果是一些刚刚上手的玩家一定会遇到一些难题，在这里团子我就抖胆为各位玩家们现介绍一些街霸中的相关知识。在这里我与各位读者们一起学习，天天向上。

Point 1 COMBO补正



格斗游戏之所以平衡其实很大的一部分都是要靠COMBO补正，所谓的COMBO补正的意思就是说当玩家们对对手施展连续技的时候伤害值会根据COMBOHIT数进行向下修正，你连的COMBO数越高，伤害越低。比如说隆的UC必杀技直接打在对手身上伤害值只有四分之一，而当时使用升龙拳后使用EX复仇取消再接UC必杀技，你会发现实际伤害并没有多出多少，这就是所谓的COMBO补正。在本作中对手处于眩晕状态时，那么你可要注意了，由于COMBO补正的关系你在将对手打晕之前所使用的COMBO数越高，那么在晕厥后的伤害补正就越大，所以说就算你再次给对手更高的连续技，那么也不会对其造成多大伤害，所以想要让对手气绝后再攻击的话，尽量就用COMBO少的普通技来攻击对手。

Point 2 出招优先

街霸中是存在着出招优先系统的，举个自己当有一些玩家输入不准确的时候往往会输入升龙拳的指令而使用出波动拳，这是怎么一回事呢？其实这正是街霸中的一种优先输入系统起的作用。在街霸中升龙拳的优先率要比波动拳低，所以当你输入指令又像波动拳又像升龙拳的时候系统会首先定义为升龙拳。

按键同样有优先顺序，HP/HK优先率最低而LK/LP最高，所以当你两个按键同时按下去的时候就会先出轻的。而在组合按键中投技（LK+LP）最高。

Point 3 下蹲拆投



在《街霸4》中抓投是很重要的一项作战手段，我们经常能够看到两位高手在进行心理战的时候经常能连背对手好多次。虽然说我们在对手抓投的时候可以进行拆投，但是由于投技发生时间太快而且接触拆投的时间只有区区2F而已。一些玩家看到对手投后在进行拆投是完全没有反映时间的。而下蹲拆投则是一种有效的对抗投技的手段。我们在蹲下的时候使用（LP+LK）就算对手没有使用投技我们也不会有什么损失而是根据上面提到的按键优先顺位直接使用下LK而已。

关卡中的互动要素

游戏中有不少可以与场景互动的要素，其中最主要的有金块、医药箱、手雷和减速器。金块每击中一堆可以获得100元现金（CASH），购买和强化枪支只能使用现金，这也是现金的惟一来源；医药箱每击中一个可以回复两格体力；手雷是绿色的三个小手雷标记，得到后按减号键就可以扔出，威力强大，是遭遇大堆敌人时极好的助手；减速器是绿色的东东，击中后会进入"子弹时间"，敌人的行动会大幅变慢，非常有用的道具。

除此之外，在一些特定场景需要解救或是保护人质，此时屏幕上会给出提示，之后会有数名丧尸企图接近和攻击中间无抵抗力的人质，玩家不可射击人质，并且需要提前将所有丧尸干掉，人质只要被丧尸攻击一下就会死亡，每成功解救一个人质奖励5000分。另外，一些特殊的场景物品也可以打破，例如有时候需要先打碎玻璃才能击中其后的敌人或道具等等。

枪械购买与强化

在剧情模式中，一周目的情况下打完第一关后、或是二周目以上，或导演剪辑模式从第一关开始，可以在武器选择画面更换武器。玩家的初始武器只有一把"AMS MAGNUM"小手枪，别的武器都只能去商店"GUN SHOP"购买，一周目时共可以买到4把枪械，分别是：SHOTGUN，1880元；AUTOMATIC SHOTGUN，6500元；SMG，1225元;ASSAULT RIFLE，4600元。每把枪的性能都各不相同，有的射速快、有的杀伤力强、有的擅长面杀伤等等。小编建议一周目就用一到两把武器，然后将这两把武器尽可能的强化，之后再在多周目时来收集所有武器。

除了购买枪支外，这些武器也都能进行强化，枪支各项强化时，一共有两个阶段可供选择，升满之后就是MAX了。可供强化的项目一共有五项：

名称	强化项目
RECOIL	后座力，升得越高，射击后的后座力就越小
FIRE RATE	射速，升得越高，枪支的连射速度也就越快
CLIP SIZE	弹夹容量，升得越高，每个弹夹里的子弹数量越多
DAMAGE	杀伤力，升得越高，每发子弹的杀伤力越大
RELOAD	换弹夹速度，升得越高，更换弹夹的速度就越快

导演剪辑模式介绍

一周目的时候主菜单第二项是锁着的，只有将游戏打穿一遍之后该项才会开启，也就是"DIRECTOR'S CUT"，导演剪辑模式。该模式的玩法基本等同于剧情模式，但是无法继承剧情模式中的改造项目、武器以及金钱，完全重新开始。

关于导演剪辑模式，简单来讲每关场景在大的方面与剧情模式相同，但是追加了许多新的场景，敌人变强许多，攻击频率明显提升，数量激增，此外，还有一个非常重要的不同点：那就是在导演剪辑模式下续命的方式不再是扣分，而是类似街机版那样只有固定的三个币，币用完了就彻底完蛋。可以说，导演剪辑模式才是完整版的本作，当然难度也要高出许多。

三大迷你游戏玩法讲解



在主菜单的迷你游戏"MINI GAMES"一项下有三个单独的游戏模式，它们分别是打靶模式（MONEY SHOT Ⅱ），生存模式（STAYIN' ALIVE）和护送模式（VICTIM SUPPORT）。

屏幕上不断有各种圆靶出现，玩家需要尽可能多的射中正确的靶子，其中红色的靶子是普通靶，蓝色的靶子有加分，白色中间有个黑斑的是不可射靶，打中要倒扣分。正常的靶子是在上下两条线从左右滑向对面，但是有的靶子会上下跳跃着移动，越到后面靶子移动速度越快而且越不规律。

生存模式最开始你有4分钟时间，然后是一个个小关卡。每个关卡都会有数量越来越多的敌人，你需要在规定时间内将敌人全部干掉，每完成一个小关卡，都会有时间奖励，第一小关奖励2秒，第二小关奖励4秒，第三小关奖励6秒……以此类推。但是"4分钟"这个最初时间是在一直减少，奖励时间也是在剩余时间的基础上增加，因此更快的杀死敌人和爆头就是最高技巧了。当然，你体力没了也一样会挂掉。

护送模式是在规定时间（2分钟）内尽可能多的护送人类进入绿色门。玩家的位置是房间二楼的走廊上（不可移动），一楼的大厅中，会从自己下方不断有人类往前走，试图进入前门两侧的绿门；而红色门中则会不断涌出丧尸袭击人类。你要做的就是干掉那些试图接近和攻击人类的丧尸，时限内护送成功的人类越多、杀死的丧尸越多越好。

以上各模式都支持1-4人同乐，默认武器为最初那把AMS手枪的未改造形态。

Detective Washington
Agent G
Zombie Killer

THE HOUSE OF THE DEAD
OVERKILL™

NINTENDO Wii	本刊译名：死亡之屋 斩尽杀绝		2009年2月10日	
Wii	第一人称射击	SEGA	39.99美元	美版
	DVD	1-4人	1格	17岁以上

Chapter.1
PAPA'S PALACE OF PAIN
老爹的痛苦宫殿

金块数：3 人质数：3

上手的关卡，场景是在一大型住宅中，玩家可以在本关适应下基本操作和各道具的用法。进入两边有楼梯的大厅时，返身后会有大量敌人涌进门来，此时射击天花板上的吊灯就能将其全灭。

○BOSS战：VS JASPER

这个BOSS相当容易对付，他会一直悬浮在半空中，在其身体周围会有一大堆垃圾环绕着不停旋转起到保护效果。基本上只要一直对着他射击即可，但是要注意他前期会将围绕在身体周围的部分垃圾扔过来砸你，此时需要优先击破这些飞来物。最后他身旁就只剩下三件垃圾旋转，之后他不会再扔东西过来，而只是浮在半空来回漂，不停射击，最后轻松将其干掉。

Chapter.2
BALLISTIC TRAUMA
弹道创伤

金块数：10 人质数：3

这一关的场景是在一所医院中，从本关开始难度会逐渐加大，金块的数量也会大幅增加，有的金块以及医药箱出现的时间很短，第一次玩的话必须反应快才能拿到。病床上有不少丧尸，发生直升机坠落场景后，会出现能扔飞刀的丧尸，它们往往距离你比较远，站在原地不会向你移动，飞刀可以打下来。

○BOSS战：VS SCREAMER

BOSS战的场景是在一个正方形的水池子里，其主要攻击方式有三种：一是利用快速瞬移向你冲过来，必须在其瞬移后硬直的短暂时间内进行射击，连续击中数次才行，否则其就会冲之你眼前发动"狮子吼"，损血不少，还得连续摇动手柄以甩开；二是连续召唤丧尸医生，我们需要在射杀丧尸医生的间隙射击SCREAMER，这也是攻击她的机会；三是召唤出四个丧尸护士，其真身会在四个丧尸护士中来回切换，击中真身会给予其不小的伤害。

Chapter.3
CARNY 丧尸巡演

金块数：10 人质数：5

本关的场景是一个马戏团的游乐场之中，前半段的视野相对比较宽阔。这关开始会出现一种新的丧尸，其速度暴快，会瞬间就狂奔到你眼前撕咬，好在其出现时的初始位置一般不会离你太近，但是考虑到其高速和突然性，一旦见到就不必苛求爆头，务必尽快将其击毙。一旦被其攻击必损两格血，同时需要摇动手柄将其弹开，弹开同时会自动将其击杀，不过显然划不来。后半段会坐轨道车，只要射击两旁的敌人，正前方的会被轨道车碾碎。

○BOSS战：VS SEBASTIAN

这个BOSS双手缠绕有铁链，初看起来还真有些克里托斯的意思，不过胸前那个额外的脑袋就比较猥琐了……这家伙很好打，主要攻击方式就是召唤数个小丑丧尸冲过来，小丑丧尸都很好解决，那么大的头想不爆掉都难啊。SEBASTIAN的弱点就在于胸前那个脑袋，连续射击可以给予较大的伤害，另外，BOSS战场景中有金块别忘了拿。

Chapter.4
SCREAM TRAIN
列车惊魂

金块数：10 人质数：3

本关的场景是在火车上，由于车厢大多比较狭小，所以敌人无法对你呈包夹之势，难度也就低上许多。没有太多需要注意的地方，虽然也有不少狂奔的丧尸，不过很好打，后期会上到车厢顶部。另外，半途的时候会与BOSS发生短暂的遭遇战，打它两只关节即可。

○BOSS战：VS CRAWL

长得很像巨型螳螂的BOSS，其弱点就在两只前肢的中间关节。战斗场景是在火车顶部，套路非常之简单：它会来回跳到车厢顶部的左右两侧，然后扬起左前肢或右前肢，此时需要快速射击其前肢上的弱点所在，如果不能尽快给予有效杀伤就会被其放出的风刃击中（风刃无法打消）。当其在右侧时弱点比较好打，但是其在左侧时只能在其前肢向前伸出的短暂时间射击，等其扬起前肢后基本就已经打不着了，切记切记！

Chapter.5
THE FETID WATERS
臭水一潭

金块数：10 人质数：4

本关的场景是在森林和沼泽地中，视野非常开阔，敌人也就更容易对你发动夹击。这关会有许多远距离攻击性的丧尸，例如扔飞刀和飞斧的，小心别被它们给暗算了。另外，到了后期还会出现丧尸乌鸦和自爆丧尸，丧尸乌鸦成群出现，一枪就能搞定一只；自爆兵绝对不能让它近身，一旦近身就会自爆，给你极大的伤害！

○BOSS战：VS COBBER

又是一只长相极为畸形的怪物。这家伙只会躲在水里，偶尔露出水面后就会发动攻击，这同时也是我们攻击它的机会。其攻击方式主要有两种：一是扔出黄色的圆球炸弹，这招只要你看准了提前快速射击其手部弱点就可以阻止炸弹的扔出，即使扔出来也可以在半空中打爆，但是被炸到可就不好玩了；二是召唤成群的丧尸乌鸦追击你，一边跑一边将乌鸦全干掉即可。

Chapter.6
JAIL HOUSE JUDGEMENT
监狱审判

金块数：10 人质数：3

本关场景是在一所监狱中，敌人都是囚犯和狱警变成的丧尸，本关的新敌人中需要注意的就是盾牌丧尸。这类丧尸是由防暴警察死后所变，其会手持一块大型防弹盾牌，枪械射击无效，只有等其靠近后移开盾牌准备用警棍抡你的时候才能进行有效射杀。

○BOSS战：VS BRUTUS

一开始还以为有两个BOSS要打，谁知这俩哥们还没上场就先来了个窝里斗，自相残杀掉一只，看来就算是丧尸也讲究单打独斗的江湖道义啊。这哥们弱点在右手，主要攻击方式有两种：一是直接扔飞斧，这个如果你攻击够快的话，全力射击其右手就能阻止飞刀的扔出并造成不错的伤害；二是自个躲得老远，召唤出四个盾牌丧尸，盾牌丧尸会慢慢逼近你并阻挡你对BOSS的射击，BOSS则躲在后面冲你扔飞斧，这时只能一边射击扔过来的飞斧，一边等盾牌丧尸靠近后一一射杀。

Chapter.7
OVERKILL 赶尽杀绝

金块数：10 人质数：2

本关是在一个大型地下基地之中，需要一路杀向地底。玩到这里已经没有啥可说的了，没有新敌人出现，但是敌人的数量只能用海量来形容，杀吧杀吧！

○BOSS战：VS MOTHER

变态监狱长将他老妈的大脑植入了性感女颅内，结果发生异化反应变成了一只巨型怪物。此战玩家的武器会被强制转换成火神机枪，此武器的使用方法与其他枪支有所不同，这里说明一下：火神机枪没有弹夹的限制，但是连续射击一段时间后就会强制进入冷却状态无法射击，你可以看屏幕中央的蓝槽，一旦蓝槽耗尽就会强制冷却，所以最好看快没了的时候提前休息片刻；另外，火神机枪的射击必须按住B键不动进行连射，点按B键是无效的。

最终BOSS超好打，前期有两种攻击方式：一是将地上的油桶弹向你，将油桶打爆即可；二是召唤自爆丧尸，远距离将它们干掉。BOSS的弱点在头部附近，目标很大很明显，对准了用火神机枪猛射之，不过要注意别让枪管过热。当其快没血时就会停下，然后从左右两边不停的放自爆丧尸冲过来，我们需要在射击自爆丧尸的同时攻击BOSS本体弱点，轻松解决之！

通关后的奖励及隐藏要素



将剧情模式打穿一遍后开启导演剪辑模式，并且开启新武器手炮"Handcannon"，相信玩过生化4的朋友都知道这把左轮枪的厉害吧，使用手炮不管打中敌人哪里都是一击必杀的效果，但是每关的BOSS和盾牌兵除外，售价5500元。

将导演剪辑模式打穿一遍后开启双枪模式（DUAL WEILD MODE），之后就可以在剧情模式或导演剪辑模式中通过两只Wii手柄来同时使用两把枪。两把枪虽然理论上来说火力更加强大、射速更高，但是对于我们这些习惯了使用某只手的普通人来说，还是需要花上一段时间才能练好的（左右互搏？）。另外，打穿一遍导演剪辑模式后还会开启新武器火神机关枪"Mini-Gun"，就是第七关打最终BOSS那把威力暴强的武器，不过此机枪售价高达15000元……

接关以及关卡分数评价

在剧情模式下是不存在翘辫子这一说的，每当你的体力耗尽时屏幕上就会弹出提示，询问你是否接关，每次接关都需扣掉你目前分数的一半，所以只要你分数不是为零，就可以一直以分数为代价不停接关。当然这样一来，你的最高分纪录就上不去了。在游戏中，每成功解救一个人类就会额外奖励5000分。而过关后还会根据你的表现，给出额外的奖励，影响评价的项目包括以下几条：

ACCURACY，射击精度，射中目标的子弹数与总射击子弹数的比率；SHOTS FIRED，总子弹消耗数量，当然是越少越好了；KILLS，杀敌数，杀的丧尸数目越多越好；HEADSHOTS，爆头数，被一枪爆头的敌人的数量；BEST COMBO，最高连击数，连续成功射杀敌人的次数；GOREGASM，这个，目前还是未知……PLAYER DEATHS，玩家死亡次数，自然是死得越少越好。

想要获得高分，就是在保证自己生存的前提下尽可能用最高效率杀敌。所谓"最高效率"，理想状态就是全敌人一枪爆头了，不过这个实在是太理想化了，所以只能尽可能的增加一枪爆头率。关于爆头的技巧，其实你会发现连射许多枪的杀敌效率根本比不上一枪爆头，这点在子弹少、敌人多的导演剪辑模式尤其如此，所以在敌人对你威胁度还不是极大的时候应该尽量保持射击时的冷静，瞄准了再点射。当然，如果敌人已经扑到眼前马上就要抡你就不要那么固执了，迅速三连发，基本都能干掉，而且即便未死也有很好的击退效果。

新制作组打造新风格死亡之屋 伴随着经典摇滚乐的杀戮



NINTENDO DS NDS	本刊译名：马里奥与路易RPG 3		2009年2月11日
角色扮演	任天堂	4800日元	日版
卡带	1人	1024Mb	全年龄

《马里奥与路易RPG》系列的最新作登场！这个从《超级马里奥RPG》中分出来的系列（另一个分出来的系列是《纸片马里奥》）在掌机上开创之后就受到了玩家们的喜爱，诙谐幽默的风格、轻松愉快的游戏画面，以及随时可能令玩家爆笑的剧情，都让这部游戏成为不同年龄层的玩家们都喜欢的作品。3代可以称得上是创新的一作，各位玩家们在play的时候，绝对会体会到不同于其他RPG的感觉。这一代最大的特点就是玩家将操作马里奥兄弟与库巴一起并肩作战，库巴也正式成为游戏的主角（从某种意义上说还应该算是游戏的第一主角），在游戏的故事中起着决定性的作用。马里奥兄弟的冒险在大部分时间里都是在库巴的体内进行的，内外两个完全不同的世界中都存在着许多令玩家们惊叹或会心一笑的东西。不论你有没有玩过《马里奥与路易RPG》这个系列，本游戏都值得你好好地去玩。尤其值得注意的是，本作的动作要素比前两代增加了很多，玩家们一定要好好熟悉一下操作，这样对于游戏的顺利进行有很大帮助。 □文/猴子

操纵角色，在内外世界展开冒险！

游戏中大部分时间内玩家操作库巴在外面的世界进行冒险，而马里奥兄弟的主要舞台则在库巴的体内。当库巴遇到困难无法前进的时候，马里奥兄弟就会到它体内的各个部分去排除问题。十字键为移动，AB分别控制马里奥与路易，XY键控制库巴。R键切换动作，L键为取消。游戏最大的特点是库巴不能跳，但是可以使用拳击和喷火，破坏力也比马里奥兄弟大很多。

习得特技，在战斗中与敌人较量！

和其他RPG一样，HP和SP分别表示体力与特技。马里奥兄弟的技能需要在冒险中找到许多四色拼图一样的方块，每集齐10个就可以学会一项技能，而库巴在每救出一批它的手下之后就会多学一项。无论是谁的技能都会在使用的时候消费一定的SP，而在操作的时候往往用到按键和触摸笔。每一种特技都可以在菜单中查看演示和练习方法，以便在战斗中有效地使用。

兄弟携手，移动方式出神入化！

马里奥与路易在冒险的过程中将学会许多新的特技和移动方式，这些细节设计得十分欢乐。比如让路易用锤子将马里奥砸扁，就可以让他通过比较狭窄的空间；路易和马里奥叠罗汉之后旋转，可以平行移动等等。而库巴的移动方式也随着身体机能的升级而变化，比如用喷火烧掉拦路的树木，用冲拳的方式跳过一些沟堑。越到后来，马里奥兄弟和库巴的能力就会变得更强。

突破限界，超燃的巨大化战斗！

在游戏中，除了常规战斗之外，还有巨大化的战斗场景，不过条件是比较苛刻的。首先必须是剧情战，在库巴遭受致命冲击之后，玩家要控制马里奥与路易在库巴体内激发它的潜能使它复活，然后库巴就变成巨兽，与敌方BOSS一决生死。在战斗的过程中要把DS竖过来玩，使用触笔操作。巨大化战斗中不能使用道具，只有从敌人那里得到的蘑菇可以回复体力。

序章



在美丽富饶的蘑菇王国，所有的居民都是蘑菇一族。他们在国中之宝碧奇公主的领导下，过着繁荣的生活。大家对这样的状态很满意，除了大魔王库巴隔三岔五从不远的魔王城跑到这里把公主绑走之外，这里也算是个很和平的地方（汗）。尽管公主经常被绑架，但是每当库巴蠢蠢欲动的时候，正义的水管工马里奥兄弟必定会出现，打败魔王救回公主。这样的故事，我们已经听说过很多次了。

然而就在这一天，灾难突然不期而至。许多蘑菇居民染上了奇怪的“巨球病”（**メタコロ病**），变成了圆滚滚的怪物。病情在蘑菇王国急剧蔓延，公主只好临时召开紧急会议商讨对策。根据知情者的描述，蘑菇人们都是吃了一个穿斗篷的家伙卖的蘑菇才得病的。尽管大家还没有找到根治这个怪病的方法，但是希望还是有的——马里奥兄弟既然可以打败大魔王库巴，应该也可以找到事件背后的凶手，拯救蘑菇王国。

马里奥和路易来到了会议室，大魔王库巴也尾随而至。它认为自己也是蘑菇王国的公民，有权参加会议。不过谁都看得出来它是在打公主的主意——被识破的库巴恼羞成怒，捣毁了会场，意图抢夺公主。马里奥自然不会让它得逞，几个回个下来，库巴就被他打趴下了。（这个时候路易居然在会议室里睡大觉，丢人）之后公主使用魔法，轻轻一挥手就把库巴扔到了城外。

库巴醒来之后发现自己掉进森林中，不甘心失败的它一边开路一边寻思怎么报仇。它就在林中散步的时候，突然被一个刺耳的声音吸引。一个穿斗篷的人告诉库巴它中了大奖，奖品是一个“幸运蘑菇”（**ラッキーキノコ**）。听说吃了这东西就可以打败马里奥，库巴不顾随从的劝阻，毫不犹豫地吃掉了蘑菇。结果它的身体发生了可怕的变化。失去控制的库巴回到碧奇的城堡，把打算继续开会的众人一起吸到了肚子里……

ガラクタスペース





当马里奥醒来的时候，他发现自己已经掉进了库巴的肚子里，这里是专门盛废品的地方。来到右边不远的地方，黄星精灵（**イエロースター**）正好困在那里，踩在右边的管子上可以高跳顶开上面的开关，之后左边的管子会伸出来。打开两个开关就可以救出精灵了。马里奥干掉围上来的敌人（估计是库巴体内的寄生虫），之后他们一起继续往里走，救出了貌似被迫上吊的路易（汗）。这时候又要来一场教学战，学会反击。接着往里走，上电梯。这里需要马里奥与路易交替顶砖头，到了下一个场景之后可以发现装锤子的木箱，但是暂时无法打开。接着可以在里面找到特技的四色拼图（**アタックパーツ**），很容易就集齐了10片，马里奥兄弟学会了第一个特殊攻击：龟壳。像踢球一样把龟壳向着敌人踢来踢去，掌握好时间，可以将敌人一直踢死。教学战斗结束之后从上面往回走顶开方块，落下来正好砸碎装锤子的木箱，这时就可以用锤子了，移动的时候按R键切换动作，就可以用锤子开路。

オドロキボーン

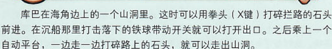


拿到锤子之后马里奥和路易走出了废品仓库，发现库巴体内还有很多不同的部分。其他被库巴吸进来的人都在蘑菇标记的广场（**キノピオひろば**），卖各种装备和道具（看来他们想在这里住下去了）。旁边居然还有斗技场（**チャレンジホール**），不过现在等级太低，暂时没什么可以打的。左边是库巴的惊觉神经（**オドロキボーン**），在那里敲击最右边的神经末梢，库巴就被痛醒了。这家伙似乎不知道自己蘑菇中毒之后做了些什么，也不知道马里奥等人在他的肚子里。精灵让库巴确认自己的位置，这时候就能切换到库巴那里了，按A/B键可以切换回它的体内。






ゲプーみさき

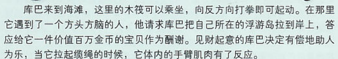


库巴在海角边上的一个山洞里。这时可以用拳头（X键）打碎拦路的石头前进。在沉船那里打击落下的铁球带动开关就可以打开出口。之后乘上一个自动平台，一边走一边打碎路上的石头，就可以走出山洞。

库巴在山洞外面发现了给它吃蘑菇的凶手——穿红色披风的眼镜猥琐男盖拉可比茨（为了方便以下统称为猥琐男）。这家伙曾经是魔女的助手，是一个邪恶的科学家，蘑菇王国流行的巨球病和库巴吃的蘑菇都是他搞的鬼。这家伙的最终目的是把蘑菇王国彻底征服，将碧奇城与库巴城占据在自己手中。没等愤怒的库巴动手，这家伙就跑了，留下一个野猪一样的怪物（**メタボス**）。交手没几回合野猪就跟猥琐男一起跑了，库巴担心自己城堡的安全，不顾精灵要回碧奇城的要求（本来也是，哪有拿人家当出租车使唤的），急忙往库巴城的方向赶。在路上可以发现神秘的传送点，从这些传送点可以回到去过的地方。



ムッシーバビーチ



库巴来到海滩，这里的木筏可以乘坐，向反方向打拳即可起动。在那里它遇到了一个方头方脑的人，他请求库巴把自己所在的浮游岛拉到岸上，答应给它一件价值百万金币的宝贝作为酬谢。见财起意的库巴决定有偿地助人为乐，当它拉起缆绳的时候，它体内的手臂肌肉有了反应。

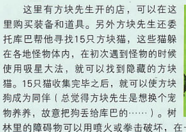
精灵和马里奥兄弟来到库巴的肌肉神经那里。只要按照运动轨迹打击射出的光球，就可以给库巴的肌肉增加力量。当力量达到一定程度之后，库巴就可以将小岛拉过来。方块先生给了它一个特技作为酬谢，而这个特技居然就是能够吸收敌人的龙卷风。之后有一场教学战（方块人还会变脸，很有趣），库巴用新学到的技能将他吸入体内，马里奥与路易会和方块人战斗。利用这种技能，可以将一些比较弱小的敌人吸到肚子里交给马里奥他们去对付，也可以将空中的敌人吸下来。随后库巴来到海滩的一座石像旁边。这个石像也被猥琐男动了手脚，居然动了起来。库巴利用刚学会的吸星大法将石像的头部吸进肚子里，和马里奥兄弟一起打倒了它。石像回复原样之后变成了喷泉，口渴的库巴上前喝水，它的身体也发生了变化。

ポンプスペース

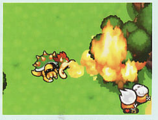
这里是库巴体内的排水部分。库巴喝水之后，原先堵在路上的部分浮起，这时候就可以通过了。里面有很多机关，需要在喝水与不喝之间不停地切换（为此精灵还得忽悠库巴，让它一直喝下去，说是为了洗清毒素，增强体质，打败马里奥。库巴还真上当了……）。在里面除了可以找到新的特技火球花之外，最重要的是找到可以敲打的开关，放出黑色的球状物。将黑球推到天花板上口朝下的罐子那里，让罐子吃下黑球，它会把下面的一片石头也一起啃掉。用这种方法可以开出新路，罐子一共有3个，前2个很好搞，最后一个大的罐子不能直接放入黑球，需要将黑球往左边推，推到大炮那里，再放掉水使黑球落入炮膛，之后敲击大炮的开关，将黑球打到右边，之后再注水就可以把黑球推进罐子了。在这里可以救到蘑菇爷爷，并且学会让路易用锤子把马里奥砸扁（锤子状态下按B键）的特技，可以通过一些狭窄的地方。马里奥找到了一个星状物（**ビリビリンパ**），将其放到入口的地方，就可以打开通往喷火管（**ファイアパイプ**）的门。在喷火管内，马里奥他们发现有一只虫子堵住了管道，导致库巴不能喷火。干掉虫子之后，库巴就可以喷火扫除障碍继续前进了。



库巴在海滩附近看到了方块先生，他正在寻找自己的爱犬。但是那只狗狗似乎很不听话，而且见谁咬谁。库巴可不吃那一套，二话不说就打。这时库巴学会了用Y键防御（但是只能防御来自正上方的攻击，或者躲过敌人的上段攻击）。方块狗怕火，用喷火攻击之后它会露出屁股，这时候一拳捣过去就会对它造成较大的伤害。降服方块狗之后，库巴继续往前走，来到了森林中。



エクボンの森



这里有方块先生开的店，可以在这里购买装备和道具。另外方块先生还委托库巴帮他寻找15只方块猫，这些猫躲在各地怪物体内，在初次遇到怪物的时候使用吸星大法，就可以找到隐藏的方块猫。15只猫收集完毕之后，就可以使方块狗成为同伴（总觉得方块先生是想换个宠物养养，故意把狗丢给库巴的……）。树林里的障碍物可以用喷火或拳击破坏，在一个有炸弹标记的踏板处喷火，可以利用踏板把库巴弹到右边。发现小的八脚虫的石像之后，打击上面的开关可以看到它的身体各节依照不同次序闪光。在它附近有大的八脚虫石像，按照刚才看到的顺序击打它的身体，就可以让它撞开堵路的障碍。有个地方囚禁着一群蘑菇怪，它们是被猥琐男攻破城堡之后扔在这里的（库巴：还不是因为你们平时训练不够，难怪每次都打不过马里奥），到北边一点的地方可以找到另一个巨大八脚虫像，控制马里奥给库巴的肌肉增加力量（注意光球的节奏，玩过节拍天国的玩家不会觉得太难），放倒石像搭桥救出蘑菇军团，之后库巴习得了第一个特技。

继续往北走，库巴找到了3个手下。它们在城堡沦陷时带着大炮逃出来，但是忘记带炮弹。库巴只好和它们一起寻找以前落在森林里的炮弹，却意外地发现了八脚虫经营的农场。库巴想把农场里的巨大胡萝卜拔走作为炮弹，拔出来之后才发现尺寸太大。看守菜园子的八脚虫对库巴说它有炮弹，但是库巴必须为自己所做的事情负责——把拔出来的大萝卜在1分钟内吃掉，马里奥他们帮助库巴进行消化工作。吃萝卜也是有技术含量的，当萝卜碎块进入胃中的时候，先点击有促进消化成分的碎块可以尽快使萝卜分解，这就得看玩家的眼力和记忆力了。吃掉萝卜之后（如果挑战失败的话可以重新吃，但是只能吃一堆小萝卜了），八脚虫不肯交出炮弹，恼羞成怒的库巴和它打了起来。八脚虫能抗打击，必须先打它身上的各节，当它身体变色之后再打头部。当天上出现运萝卜的小兵时，先把它们吸下来，让萝卜砸中八脚虫，之后可以放心地攻击。战斗之后库巴取得了炮弹，却在离开农场之后肚子疼了起来。马里奥到它的胃中检查，发现里面有只虫子。打倒虫子之后，库巴的肚子果然不疼了，而且手腕的力量也增强，学会了冲刺拳。这招可以打碎更大的石块，还可以越过比较窄的沟堑。

クッパ城へ续く道

库巴好不容易才拿到炮弹，但是在发射之后它却发现库巴城已经被猥琐男改造过，能够飞起来躲炮弹，而且直接朝它砸了下来。为了挽救重伤濒死的库巴，马里奥他们来到了库巴体内的神圣之地——肛门（……），启动了复活程序。要使库巴复活，必须完成一个射击游戏。分别用绿色和红色的子弹射击前方的红绿双色球，蓝色球可以用2种子弹一起射击。在能量积攒到一定程度之后，出现一个大的蓝色球，连续射击就可以给库巴提供巨大的能量，不但死而复生，而且还变成了和城堡一样大的巨人，游戏里第一场热血沸腾的巨大化战斗开始了。

巨大化的库巴需要用触笔控制。选项只有回复、喷火、拳击三个，没有蘑菇的话是不能回复的，而蘑菇只能在战斗中即时取得。对付改造之后的城堡，首先用喷火攻击（需要对麦克风吹气，绝赞的设定，只要平缓的吐气，很容易达成Excellent攻击），当它冲过来的时候用拳击抵挡，敌人空中支援的时候用火球消灭。这一战的难度不高，几个回合下来就可以取得胜利。



随后库巴来到城外地带，在半路上救出了假面军团。库巴城虽然受损，但是在野猪怪的指挥下依旧继续还击。库巴将巨大炮弹挡了回去（当然得靠马里奥帮忙了），城堡受到重创，这次不能起飞了，库巴为了洗雪夺城之恨闯进城内，准备找猥琐男和他的手下们算账，夺回属于自己的世界。



クッパ城



不料此时城里却丝毫没有打仗的气氛，猥琐男居然在这里举行音乐会，城里的怪物们都被他洗了脑，完全认不出原来的老大库巴，而是纷纷到剧院去捧场。库巴强压心头怒火进入剧场找猥琐男算账，却中了他的圈套，被抓到了舞台上，原来今天演出的压轴戏是格斗，库巴与野猪怪的对决。野猪怪的攻击方式很简单，回转攻击用Y键回避，之后用X键反击。当它挺着肚子冲上来时候用X键连打可以把它阻止住。当出现Excellent的时候，观众们就会往舞台上扔金币为库巴加油。当出现食物的时候，使用吸星大法将其吃掉可以补充体力。

库巴奋力打败了野猪，正要向猥琐男讨还城堡的时候，却被拉去参加庆功宴。手下们殷勤地喂库巴吃东西，当它发觉的时候已经晚了，原来这顿大餐是猥琐男设下的阴谋，库巴因为吃了过多高热量的食物而迅速发胖，居然压破了地板，卡在当中动弹不得。这时它体内的肥胖空间（**メタボルスペース**）开始膨胀，出现了道路。马里奥兄弟趁机前往那里寻找碧奇公主的下落。



メタボルスペース





这里的地面有弹性，在落地的瞬间按AB可以高跳。公主果然在这里，但是刚一出现就被怪物抓走了。马里奥兄弟无奈只好继续往里走。这里的道路分歧很多，十分容易迷路。但是走过一段之后路易就掉到了粘膜中，正当马里奥束手无策的时候，一个生物拿着路易和一个宝箱出现，问马里奥他掉在粘膜中的是什么，是宝贝还是这个绿色的家伙。诚实的马里奥当然要弟弟了，结果粘膜公主将路易和宝物都给了他。之后走下面的红色管道，再走绿色，来到一个地方，敲击开关出现旋风。这时可以习得新的技能“旋转跳”。按L键可以切换到旋转模式，之后按A键路易就可以背起马里奥，再按A键可以旋转平移。这样可以通过一些比较窄的沟。之后一直向左，拿完特技碎片之后从绿色管道出去，马里奥和路易来到深处，找到了公主。她被一群球状怪物包围着，用旋转跳驱赶开怪物，救出公主，但是怪物又回来了，只好将其消灭。公主告诉大家，猥琐男从地下挖出了被封印的黑暗之星（**ダークスター**），并且妄图借助它的力量征服世界。正说到这里，猥琐男突然用激光枪把碧奇公主从库巴体内吸出来抢走（总算被抢走了……），之后给库巴留下了一个跑步机让它自己减肥。库巴拼命跑步燃烧脂肪，迅速把多余的肥肉减掉了（这个减肥速度真是太惊人了，如果真有这种跑步机的话估计销量过亿没有问题），但是这时它才发现这里是军火库，燃烧的脂肪引燃了炸弹，当库巴发觉的时候已经太晚了……



地下トンネル



库巴被炸到了地下通道中。这里有一种定时炸弹，用火引燃之后过5秒钟会爆炸。一直顺着出口往前走，有一个地方有3个洞口可以炸开，必需提前点燃炸弹之后在适当的时候拳击即可。库巴在前方发现了4个掘地的鼹鼠，它们是遵命挖掘前往蘑菇镇（**キノコタウン**地下）的地道，是为了方便库巴劫持碧奇公主之后逃跑用的（汗）。为了能尽快到达蘑菇镇，库巴帮助鼹鼠们挖掘隧道。鼹鼠的掘进机电池只能维持1分半的时间（库巴：哪有只能挖1分半的机器……）。马里奥他们来到库巴腿部的机关，帮助库巴出力。在马里奥与路易交替落地的时候按住A键或B键就可以给库巴注入力量，当力量散发之后松开即可。几次交替之后，在他们同时落地时同时按AB键，就可以产生更大的力量，打碎石头继续前进。如果在时间限制之内不能挖到终点，隧道就会崩塌，重新开始需要花50金币购买电池。库巴好不容易来到蘑菇镇，但是还没等进门就被防御系统发现，给电昏过去了。在库巴的眼部出现了通往外界的出口，大家一起从这里来到了蘑菇镇的内部。



キノコタウン地下



先从黄色的水管出到地上，往左边走来到云层上面，用旋转跳配合上升气流可以一直往上走。最上边有一个蓝色龟壳。顶起来之后龟壳就会被送到世界各地。这时看守龟壳的蓝龟兄弟向马里奥算账，马里奥只好按照他们的要求背上龟壳。这时路易可以用锤子使出砸龟壳的特技，将马里奥打出去。以后到有蓝色龟壳的地方都可以使用这种技巧，蓝龟还给马里奥兄弟一项新的特技，在战斗中用自己（人间大炮？）攻击敌人。学会技巧之后回到蘑菇镇的地下。一直往前走可以找到机关，用蓝色龟壳打开机关能够架桥，出现通路。马里奥兄弟找到了封印黑暗之星的地方，但是猥琐男先来了一步，把黑星夺走了。为了夺回公主，阻止猥琐男的阴谋，马里奥等人立即赶往蘑菇镇。



キノコタウン



猥琐男夺取黑暗之星和公主之后，在通往碧奇城的路上设置了屏障，不能通行。镇子里到处都是巨球病的患者，情况在向最坏的方向发展。精灵让马里奥去找镇上的医生兼占卜师（好奇怪的兼职）商讨对策。为了避免浪费时间预约，马里奥和路易靠装病的方法见到了医生，谁知道这时候库巴居然找来了。马里奥与路易打败了库巴，医生对马里奥说，要根除蔓延的巨球病，必需摧毁黑暗之星的力量，需要找到3个星之疫苗（**スターワクチン**）。这3个自古流传下来的可以抑制黑暗之星力量的疫苗分别被3名贤者收藏着。第一名贤者居然是库巴肚子里那只毛毛虫，它是在森林里被库巴吸走的。马里奥在诊所旁边找到了通往库巴体内的管道，找到了毛毛虫，却被它逃掉了。



ヅツーダレイク



这里是森林和海滩交汇的地方。打击岸上的铁球可以跳进（掉进？）水里，在水中按Y键游泳，站在贝壳上可以回到岸边。库巴来到一个帆船附近，那里有被囚禁的乌龟军团，不过暂时救不了它们。先来到一个有花的地方，库巴会不由自主地去闻那些花，此时它的鼻子会起反应。用触笔操纵马里奥与路易在库巴的鼻腔里移动，把花粉打到嗅觉细胞上，所有的细胞变色之后，再撞击突出的细胞，这时不能碰到花粉。连续撞击多次之后，库巴就会打出喷嚏，产生巨大的冲击力。总共要刺激它的鼻子两次，才能把帆船顶到乌龟那里变成桥。之后从海上乘木筏一直来到右边有花的地方，在这里有一个带螺旋桨的屋子。库巴在那里闻花，刺激它的鼻腔之后它会打喷嚏使螺旋桨房屋飞起来。原来这是巨人之塔（**イビッキタワー**），笨拙的库巴再次被一脚踩扁，生命系统告急，马里奥兄弟赶紧给库巴做急救，库巴在接受了能量之后再次巨大化，第二场巨人大战开始了。这次的场地两边都是湖泊，被打进湖中的话会很麻烦（这倒有点像早期的FC游戏《街头小子》）。对付巨人首先要把它放出来的炸弹干掉，反击成功的话可以使之后退。之后用拳击继续把它打得后退，当掉进湖中之后就可以朝它的头部猛砸了。不过一会儿巨人就会跳出来，还得重新打。在它放出炸弹的时候，注意收集回复用的蘑菇。



イビッキタワー



库巴把巨人之塔打落，之后变回原样，它走进塔中，发现里面空无一人。突然屋子里传出不可思议的声音。原来这里的主人是书中的鬼魂科学家。他给库巴展示了自己的发明——透视仪，用它可以照到体内，躲在库巴肚子里的幽灵会消失，这时候可以继续追踪贤者毛毛虫了。这里地形复杂，每走到一个特定的地方就可以打开星星的开关，中间的房间的星状物会发生变化。先使星星变成左上右上2个角的星状，拿到2角星之后来到上方可以使用的地方，进入下一个场景。在这里可以学到新的特技，在回转的时候按B键可以钻到地下，启动新的开关。之后继续收集碎片，凑齐5个角之后拿到星星，进入中间的门。贤者就在这里，但是要从它那里得到疫苗必需再和它打一场。它会吐丝，需要回避或者用锤子反击。注意它的体型变化，在它变小的时候不要使用必杀技，用普通攻击积攒徽章，到它变大之后再集中攻击。战斗结束之后，贤者把疫苗交给马里奥，库巴学会了在空中往下砸（按L切换之后按Y键跳起再按Y键）的特技。下一个目标是库巴城，库巴以前在无意中捡到过疫苗，放在了金库里。



クッパ城

这里的地下道被封锁了，库巴只能朝阳台走。那里有猥琐男的石像，调查之后把它推下去，这时被洗脑的杂兵们来捣乱了，需要操作马里奥与路易给库巴增加力量，就像上次挖隧道一样，之后可以进入地下。在这里救出炸弹军团，之后就遇到了挖隧道的鼹鼠们。从库巴城通往蘑菇镇的地铁已经开通，库巴正要坐上去试试，却被列车顶着冲了出去，撞在了石头上。原来鼹鼠军团早被猥琐男收买了，要置库巴于死地。没办法，马里奥兄弟再次帮助库巴复活，使它变成巨人与火车抗衡。鼹鼠们要把库巴引到最右边的桥上，一旦到了那里，库巴会因为自己的体重把桥压断，直接GAME OVER。所以此战必需速决。鼹鼠列车不能用拳攻击，只能靠喷火。注意敌人的增援，列车会钻进一个山洞，山会变成巨人与库巴对峙。这时如果向山喷火，里面的列车也会被烧到。打倒山巨人之后继续追击列车，千万不要给敌人回复的机会，在敌人停车补给的时候猛攻。打败列车之后，库巴回到金库，原先找炮弹的3个手下也在那里。疫苗藏在保险柜中，但它忘了密码。马里奥与路易来到库巴的记忆仓库帮它寻找密码，在这里他们被当成了病毒，库巴的记忆仓库启动了杀毒软件，马里奥和路易与自己的电子克隆体交手，胜利之后得到一张拼图，把图拼好之后库巴终于回忆起密码：9898 88241 983，用日语音训混着读的话就是“**クッパクッパ やっぱりつよい クッパさま**”（库巴库巴 果然很强大 库巴大人）。打开保险柜之后得到第2个疫苗，但是库巴的3个手下却突然叛变，把它锁在了保险柜里。原来它们早被猥琐男收买了。库巴把疫苗吞了下去，正好落在马里奥手里。马里奥从水管出去，回蘑菇镇找医生商量对策。







エクボンの森

新的特技就在森林里。但是这里有八脚虫护卫，不让马里奥兄弟进入。他们现在森林入口右边的地方找到了一块特技碎片，之后到八脚虫那里就可以进去了。里面的地形复杂，必需灵活使用各种新技能才能通过。在途中马里奥会被一群食人草抓走，路易单独冒险救出哥哥，之后将特技碎片收集齐全，得到了新特技“**スイーツバスケット**”。这时回到瑜伽神仙那里和他交手，使用特技成功就能让他摔倒。神仙大人的千年瑜伽计划泡汤了，竟然灰心丧气地跳了崖，但是在跳下去的瞬间把疫苗扔了上来。不用担心，神仙是不会想不开的，他重新爬了上来，准备修炼另一门奇功——倒立。现在赶紧回蘑菇镇找医生去吧。医生利用星之疫苗合成出治疗巨球病的特效药，使所有病人瞬间痊愈，并且打开了通向碧奇城的道路，最后的决战就要来临了。

ピーチ城

城内的道路很多，但是障碍也不少。马里奥兄弟把至今为止学到的所有特技都用上，才能继续前进。正门不能进入，需要从上面走。他们来到垃圾处理场，被野猪怪操纵的垃圾桶机器人偷袭。路易会被垃圾桶吞掉，只有打坏垃圾桶才能救出他。打倒垃圾桶之后，马里奥兄弟在垃圾堆里发现了库巴，把它救了出来。之后库巴在城内展开探索。首先要寻找这里的3个钥匙，其中蓝色钥匙是通往最后的门的。打开门之后库巴碰到了老对手野猪怪，这家伙被改造之后会冷气攻击，当它召唤雪球出来的时候，把雪球吸入体内，让马里奥兄弟去对付。放炸弹的时候就用拳头反击。

打败野猪怪之后，它的全身都冻结了，鼻子发出冷气。库巴吸入冷气之后，体内原先有喷水的地方会冻结，此时可以让马里奥兄弟去那里看一看。原来猥琐男借助黑暗之星的力量，在这里窃取了库巴的记忆，制造了一个黑暗库巴。当黑暗库巴彻底完成的时候，整个世界都将无法拯救。在这个生死存亡的关头，无论马里奥还是库巴，都必需尽快打败卑劣的野心家，救出公主。就在这时，碧奇城也变成了巨人，将库巴一脚踩扁。经过马里奥兄弟的复活急救，库巴再一次巨大化，最后一场壮绝的巨人之战开始了。

碧奇城变成的巨人会施放黑洞，千万不要被黑洞吸进去。一开始连续用喷火攻击，它就会吐出蘑菇，攒了4-5个蘑菇之后就可以反击了，当敌人的HP减少一半左右的时候它会施放另一个黑洞，但是被库巴打到了它自己一边。这时就是和上次一样的拉锯战了，不管敌人怎么出招，最重要的就是把他往黑洞那边打。到最后的时候库巴和碧奇城都会被卷进黑洞，此时只有以命死磕，谁先耗完HP谁就挂。可以说这是整个游戏里最惊心动魄的一场战斗了，胜利之后库巴来到城里，找到了猥琐男。在吸收机离开它身体的时候就可以被吸进肚子里，之后就好对付了。

干掉猥琐男之后，黑暗库巴终于登场。它在吸收了公主的能量之后终于进化到了完全形态，而且还有猥琐男给补血，变成强化版之后会用一堆怪物来群殴库巴。对付它的方法就是先把它打死一次，在它变大之后立刻用火焰攻击，把猥琐男打出来，之后立即吸收。马里奥和路易在库巴体内与猥琐男和黑星的合体展开了生死对决。首先把猥琐男的两只眼镜片打碎，之后打断它的三条腿，最后是上面黑星的本体。当黑星被干掉之后，外面的黑暗库巴也会随之崩溃，让库巴用自己的重拳将其结果吧。



キノコタウン

医生查到最后一个疫苗的位置在海滩附近的高山上。那里空气稀薄，他让马里奥和路易先测试一下肺活量。测完肺活量之后空气管道突然出了问题，很多地方的管子开始漏气。马里奥与路易来到屋外，看到一个女孩的鸽子被气流卷到房顶上，情急之下马里奥将自己的身体充满空气，路易举起马里奥再按B键可以跳得很高，之后就可以救出鸽子了。之后鸽子带着马里奥兄弟去找最后的疫苗。



↑库巴的体能超强，对付这样的杂兵简直不费吹灰之力。



ムッシーバビーチ

这里的海边住着一位老海龟，它是拼图专家，从它这里完成拼图游戏之后可以得到额外的奖励，还可以从其他地方找到新的拼图送到它那里。不过这不是主线剧情，可以暂时不去理会。马里奥与路易在鸽子的指引下来到高山地带，利用气球跳跃术一直往上跳，终于在高山顶上找到了最后一名贤者。这个家伙有点古怪，似乎十分热衷于瑜伽功的修炼，要呆在山顶上1000年不动。他对马里奥兄弟说如果他们有本事让自己动一动地方，就把疫苗给他们。但是这位仙人道行深厚，不管兄弟俩怎么砸地面都无法使他挪动分毫，只能先去学习新的特技才能对付他。

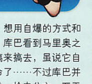




结局

黑星被消灭了，猥琐男只剩一个脑袋，居然不思悔改，想用自爆的方式和大家同归于尽。但是爆炸却把大家从库巴肚子里送了出来。库巴看到马里奥之后才如梦初醒，原来是他们这两个家伙一直在自己肚子里搞来搞去，虽说它自己也吃尽了苦头，但是没有他们的帮助，也许库巴早就没命了……不过库巴并不这么想，趁着这次两败俱伤，它打算彻底干掉马里奥兄弟，抢走公主。至于结局么，自然是大家都猜得到的了。马里奥和路易又把库巴修理了一顿，大魔王的野心依旧未遂，只好含恨回到库巴城收拾残局，同样千疮百孔的碧奇城也开始重新整修。直到有一天……

躺在病床上的库巴正在考虑怎么处理当初那三个背叛自己的家伙，这时一只鸽子送来了公主的礼物。精灵也来专门看望它，没趣的库巴把精灵赶走，把手下也都支开了（那三个叛徒就这么既往不咎了，库巴真是很宽厚嘛），然后它偷偷打开了公主送来的礼物，究竟是什么东西呢……？



アナザーコード:R™ 記憶の扉

本作是DS版《异色代码 双重记忆》的续作，时间设定在DS版故事发生2年之后。游戏依然以解谜为主，为大家继续讲述和主人公阿什莉有关的故事。经过2年的变迁，阿什莉已经是一个16岁的少女了。在这次的故事中，她将从父亲那里得到一个秘密：自己的母亲去世之前究竟发生了什么事情？本作将为大家拨开层层迷雾，寻找背后的真实。玩过前作的玩家一定要试试这个游戏，作为解谜冒险类型的作品，《异色代码》确实有其独特的吸引力。　□文/猴子

NINTENDO Wii	本刊译名：异色代码R 记忆之门		2009年2月11日
冒险解谜	任天堂	5800日元	日版
媒体	1人	6格	全年龄

基本移动与地点场景的转移

本作是一个冒险游戏，基本上没有太多动作要素，NDS版是靠触笔选择角色的移动方向，到了Wii的时候则该用遥控器操作。角色在画面上是横向卷轴移动的，将遥控器的指针指向屏幕上的箭头，就可以控制主角前往要去的地点。到有分歧的地方会出现一条黄线，选择不同的箭头就可以到要去的地方。



↑在游戏中基本的移动方式就是这样的，横向卷轴移动。

调查道具寻找推进剧情的线索

在游戏中寻找关键道具是推进剧情的重要部分。用遥控器操作指针指向角色所在地点的各种东西，能够调查的东西会变成黄色，出现放大镜的标记。这时候就可以进行调查了。本作的调查专用道具RAS和前作一样，是一个NDS形状的PDA。调查过的东西都会储存在其中。选择画面中的箭头，可以变换主角的视点。



↑关键道具在某些地方隐藏，需要玩家仔细去寻找。

与不同角色对话发掘真相



↑和一些角色的对话可以推动剧情。

主角在游戏中会遇到各种人物，和他们对话可以获得新的情报。对话的时候可以对他们提出质问，之后出现选择分支。根据主角的表情和出现的各种手势的图标，可以变更提问的内容。在不同的角色面前使用特定的道具，有助于打破僵局，推进剧情的发展。

丰富的道具使用与处理系统

游戏中最丰富的就是解谜部分。在得到一些物品之后，按照画面上的提示进行操作，可以解开不同的谜题。很多道具可以组合使用，之后就可以出现新的效果。另外用RAS开锁也是一个重要的部分，在开锁的时候按照画面上的提示使用遥控器，就可以输入指令。灵活运用各种到手的道具，可以更方便地推进剧情的发展。



↑不同的道具如何用遥控器操作也是很有意思的部分，

第1章 突然の思い出

●アシュレイの部屋

游戏开始，按照提示进行容貌识别认证，当六角形与脸部重合发出PON一声之后认证完毕。

●ジュリエット・レイク

首先确认**ゲストハウス**里没有人。继续往前走，与过道上的男子对话，选择书包的手势。之后选择“没什么”的手势。

提完问题之后，可以进入**ゲストハウス**。在百叶窗上按住A可以将其拉开，调查写着STAFF ONLY的门，发现工作人员，之后按A键和他们对话。

得到“**キャンプ场のIDカード**”。得到“**パンフレット**”之后，地图开始表示。再和工作人员对话，打听**テント**所在的场所。

●キャンプ场のゲート

前往**キャンプ**场的正门，将ID卡片拿到安全装置附近，把门打开。

●リチャードのキャンプ场

喝掉饮料“**オレンジクールポップ**”，之后在空罐回收机那里使用空罐。之后拉下把手，得到“**メダル**”。

回到**リチャード**那里，得到“白い音乐**プレーヤー**”和“RAS”。与**リチャード**对话结束之后，使用“白い音乐**プレーヤー**”，反复调查音乐播放器上的上、下方向的箭头。

在桌子上拿到“电池”。将“音乐**プレーヤー**”和“电池”组合，之后就可以播放，之后游戏就有背景音乐了，前往**ゲストハウス**。

●ゲストハウス

使用针孔照相机给百叶窗拍照，调查STAFF ONLY的门把手，RAS出现反应。在安全装置那里使用RAS，按下Wii遥控器的A、B、↑、1、+键。

从仓库的门出去。调查铁丝网下面的牛肉干和铁丝网上的洞，将牛肉干拿到右上的漏洞那里，按A键把牛肉干投入，可以把狗引开。之后选择“やっぱり何でもない”。调查落在下面的塑料瓶2次，调查门附近的小脚印和狗的脚印2次，从**トミ**一那里得到“炭”。

回到**キャンプ**场。

之后的对话选择“DAS”、“**ダン**”、“**テディベアを持った男の子**”、“JCヴァレ一の背景”，进入第2章。

第2章 マシューとの出会い

●リチャードのキャンプ场

把炭放进炉子里，在帐篷中得到“**纸マッチ**”，把纸拿到炉子中等上几秒引火。在空调附近得到“**ダンボールの切れ端**”。

使用“**ダンボールの切れ端**”，用Wii遥控器像摇扇子一样扇动。选择“**ミュージシャンよ**”。与**エリザベス**对话，选择“16よ”。得到“**リチャードのかばん**”、“**テンガロンハット**”、“**ライアンのトランク**”。

●キャンプ场

从**キャンプ**场出来之后遇到**ダン**，和他对话。之后前往“**使われていないキャンプ**场”的“**コテージ**”。

●湖畔

来到湖的附近，发生剧情，沿着**マシュ**一逃跑的方向一直追过去。再往前走一点，遇到**ダン**发生剧情。之后沿着前面的路一直走下去。

●废屋

从开着的窗门那里进屋。

从废屋里面的出口进入井中，在附近得到“**テディベア**”。将井盖打开，选择“信じてる”。

回到废屋内，调查那里的狗。现在一个人无法解开木箱的机关，暂时离开这里，前往“烧けた别庄迹”。

●烧けた别庄迹

在安全装置那里使用RAS。输入1、A+2、B、-。注意上下的文字和数字要同时输入。选择“铳で击たれたの”，之后出去。

●キャンプ场

出去之后遇到**トミ**一等人，发生剧情。从湖右边的道往前走，来到**ボートハウス**附近。

●ボートハウス

与**トミ**一对话之后，调查安全装置。选择“机械よ”、“このあたりを调べてみない？”。

在安全装置那里使用RAS。密码“12AB3”，先后按1、2、A、B、1+2，即可解除。

调查前台的桌子，得到“**クールポップの空き缶**”。从栈桥出去，调查湖泊。在**ボートハウス**得到“**ロープ**”和“浮き轮”。将得到的物品组合，就可以够到书包了。书包上的密码锁调到“LAKE”即可打开。

选择“**カバンを见つけたの**”。依次选择“**マシュ**一”、“2头狮子的门把手”、“**マシュ**一爸爸的书包”、“带纹章的门前的背影”，进入第3章。

第3章 传えたい想い

●古い民家

调查橱柜下面开着的门，拉动开关。隔壁房间的地板被打开，从那里进入地下室。得到“便せん”。将“便せん”拿到电热器那里，注意遥控器震动的时候按住A然后向上挥，就可以打开。之后得到“**リチャードとサヨコの写真**”。

●湖畔

回到屋檐下面的桥那里。选择水滴型的图标，之后选择“**ちがうわ**”、“…**うん**”。与**ボートハウス**那里的**マシュ**一对话，得到“绘の浮き出た便せん”，在16步的范围内调查。

●矿山迹～废屋

调查木箱中的东西，选择“**よろしくね**”。前往废屋，搬起大木箱，得到“**ピンクの音乐プレイヤー**”。前往**コテージ**那里。

●湖畔

在时计台前发生剧情后，继续往前走。在人鱼像前发生剧情，调查湖水，得到“**クールポップの空き缶**”。

调查时计台的门。前往**マシュ**一等待的那间小屋。在屋檐下的桥的安全装置那里，按照下面的方法输入：将Wii遥控器向左边晃，按A，再向右边晃，按

A，即可解除锁定。

●リチャードのコテージ

按下对讲机的开关，进入门内。对话的时候选择“いいよ”。

调查2楼寝室的PC，使用DAS将其起动。之后打电话，再一次起动PC。从桌子的抽屉中找到折纸，拿着右下的部分对折，再折两端，发现数字。

完成之后折纸是郁金香的形状。起动PC，电子邮件的密码是1690。依次选择“ギルバート・モス”、“时计台”、“人鱼像的背影”、“戴帽子的男人”，进入第4章。

第4章 湖の秘密

●リチャードのコテージ

调查右边抽屉中的浅蓝色的箱子，得到“水质检 衰 氓取保 笄巴炝撖阉衲抡铩

●人鱼像

调查监视摄像头。将DAS连接使用，查看画像。使用“水质检查キット”调查这里的水，再调查ポートハウス的水，之后前往コテージ。

●リチャードのコテージ～コテージエリア

调查书包中的东西之后，前往建设途中のコテージ。

追上マシュー，继续向前走。选择“人を捜してたの”。

回到建设途中のコテージ。调查排水沟，在附近得到“古いホース”。暂时回到リチャードのコテージ，在2楼的抽屉里找到“ガムテープ”。

回到建设途中のコテージ，将“ガムテープ”和“古いホース”组合，冲洗水道，得到“ピックケース”。

进入ボブ的店，对话选择“わかった”、“いいわ”。查看店中的写真，发生剧情，得到“サーモン・ライスバーガー”。

回到リチャードのコテージ的2楼。将“サーモン・ライスバーガー”递给マシュー，调查最显眼的书本。

在ライアンのコテージ得到“万华镜”。回到リチャードのコテージ，发生剧情之后选择“まあね”。

在リチャードのコテージ接听电话。依次选择“ピックケース”、“万华镜”、“ジャネット”、“万华镜”，进入第5章。

第5章 鸣らない时计台

●アルフレッド家

按对讲机，之后进入家中，上2楼。将音乐盒盖子上的纸条撕掉，把盖子合上。回到1楼，选择“トミーだよ”。进入レックス的房间，与エリザベス对话。将抽屉里的东西恢复原样。进入ダイニング，选择“何もしていない”。回到リチャードのコテージ。

●リチャードのコテージ

调查寝室里マシュー留下的字条。外出之后发生剧情，选择“おいしかったけど…”。

●コテージエリア～湖エリア

与プリンセス对话，将“マシューのメモ”递给她，前往时计台。

与マシュー对话，选择“どうだろう？”，之后回到リチャードのコテージ。

●リチャードのコテージ

分别调查冰箱、寝室的箱子、浴室的抽屉，确认里面什么都没有。听到要去餐馆（レストラン）的话之后，前往シャーロット家。

●シャーロットの家

敲门之后，进入温室发生剧情。在温室得到“レッドハーブ”，之后回到リチャードのコテージ。

●リチャードのコテージ

在厨房得到“ポット”。在废屋附近的河中取水（在桥上按住A键进行调查）。回到リチャードのコテージ，将“レッドハーブ”和“乳钵”组合，得到“药草液”，将水和药草液在厨房的锅里组合，制成药。将药送到マシュー那里。回到シャーロット的家。

●シャーロットの家

选择“13年前のことを调べたい”，得到“纳屋の键”。

进入纳屋，调查盖着布的机器。在屋子中得到“分铜”。解开天平的谜题，一边放2个“大きい分铜”，一边放一个“空き缶回收のメダル”，得到钥匙。注意在这个屋子里得到的徽章是不能使用的，必须用之前的那个。得到“月の键”和“剑の键”。将“纳屋の键”还给シャーロット，搜索オリビア的房间。得到“古い封筒”，将其递给シャーロット，得到“时计台の3つの键”。选择“オルゴール”、“钓りの写真”、“ギルバート・モスの写真集”、“エリザベスのパパのレックス”，进入第6章。

第6章 5年前の真实

●リチャードのコテージ

与マシューと会话后，前往时计台。

●时计台

使用钥匙，进入其中，阅读架子上的日记。调查台阶，得到“ハンマー”和“钉”，修理台阶。

打开机器的盖子，使用钥匙。至于钥匙孔的不同图案，按照月、剑、花的顺序将钥匙插入。使用次数：月1回、剑4回、花6回。得到“モップ”之后，齿轮上的彩色箱子突然弹落。选择“思い出したいけど…”。

●湖エリア～シャーロットの家

找到エリザベス对话之后选择“わたし”。

前往シャーロットの家，选择“また会いたい”。从第三个抽屉里找到“シャーロットのチェンバー”。从储藏室的后门来到开发会社迹。

●开发会社迹

调查会社的正面入口，再调查会社旁边的排水沟。

查看DAS的コネクト画像，再一次调查排水沟。选择“手前の排水沟”，之后观察マシュー的样子。

查看DAS的コネクト排水沟画像。调查绳子，与マシュー对话后查看DAS。得到“ノコギリ”，将绳子切断。

在事务所的门使用RAS。经过一定时间之后输入指令发生变化，立刻输入。在事务室的纸箱子中得到“资料室の键”。调查储藏柜。将架子向下倒转再转回来，得到“ケリーの人形”。与マシュー对话，将人形给他看（用Wii遥控器指定方向，一直转到人形上面发光的部分）。

剧情之后出到屋外，选择“ふたりで协力して”，得到“マイケルのメモ”。与マシュー对话，之后一直追他。

解除カラーボックス上面的机关，用Wii遥控器回转箱子即可。得到“告发文书”，选择“どう使うの？”。

使用从时计台发现的“JCヴァレーのピンバッジ”。前往研究所。调查エレベーター，回来之后发生剧情，得到“カラーボックス”、“蝶のチェンバー”、“ケリーの人形”。选择“时计台の背景”、“ペンダント”，进入第7章。

第7章 冷たい嘘

●研究所

跟着ジーナ一直追到会议室。(地图可以参照案内板)。调查安全装置，使用RAS。在道具栏反复选择RAS，发现没电不能使用。

调查写字台上面的电话，得到“コードレス电话”。将“コードレス电话”反过来，得到“リチウム电池”。将RAS与电池组合，看看能不能使用。再将电话和电池组合，进行充电。对安全装置使用RAS。房间号码为101，输入1、1-1、1，解除锁定。

调查前台墙壁上的LOGO，发生剧情。调查警备室的门，回到会议室，得到“スプレー”、“クリーナー”。在密码锁前使用“クリーナー”，使用时要摇晃。之后输入密码：20070825。

调查监视室墙上的监视器，选择リチャード的名字。看到DAS的コネクト画像之后，调查监视室的监视器，选择マイク的名字，之后选择“コネクトを见せる”。

进入103号室マイク的房间。调查桌子上的画，之后マイク会到来。看到ジーナ的桌子的姓名牌之后，与マイク对话，外出之后发生剧情。乘坐电梯进入リチャード的房间。

在安全装置那里使用RAS。输入方法如下：遥控器向右晃，按+键；按2键；同时按A和2键；按1键，即可解除。

把マイク叫起来，之后进入201号室。RAS的输入提示变成英语，按照下面的提示操作：N=上；S=下；W=左，E=右；A=A键。

在房间中得到“镜”。在大门那里使用“镜”，在201号室得到“钓竿”。回到大门那里，对着镜子使用钓竿。使用RAS，输入A、B、1+2、A、A、A。得到“リチャードの名札”。

来到203号室，解除方法为：遥控器向左转，按B键；向右转，按A键。与ジーナ对话可以直接对202号室进行操作。

选择“打不开门”的标记。调查“非常用コック”，使用“ピックケース”。将ピック插进去之后，将遥控器向右转，打开门。

与マイク对话，选择指向红色的衣服。调查“非常用コック”，按下蓝色灯下面的键。

出到屋外，来到104号室。使用扫描笔（スキャンペン）进行扫描。左上的画像从左到右如果按照1—9的顺序排列的话，按照123698547的顺序进行扫描。选择“ソフィア”、“ダイレクトコール”、“スキャンペン”、“ジャド”，进入第8章。

第8章 16才の君へ

●研究所

前往205号室的途中发生剧情。进入205号室。选择“偶然だよ”、“…うん”、“见せられてない”。

查看ダイレクトコール，解除安全装置，顺序输入1、1、2-2、2。

进入204号室。解锁方法如下：↑、↓、1+2、B、-键与+键同时按、+、-、A+B、↓、-键与+键同时按、1、2、1+2、-键与+键同时按、遥控器向左晃，按A键。

选择“マイクよ”。

调查天球仪2次。当狮子全部朝左的时候一直转到A。当狮子全部朝右的时候一直转到G。当狮子对着的时候一直转到X。

前往アナザー实验室，调查センサー。选择“…わかった”。进入202号室。在桌子的抽屉中发现大量巧克力，调查2-3次，得到“チェンバー”。将“チェンバー”与“万华镜”组合使用，调查木箱，发现可以操作了。

将Wii遥控器横过来，在画面中输入对应的键即可进行操作。同时按下三角、方块、六边形，即可把箱子打开。将白色的零件和RAS组合。之后的操作画面使用Wii遥控器与双截棍。

前往アナザー实验室。选择“双头の狮子の置时计”、“わたしが生まれた日のママの记忆”、“RASのパーツ”，进入终章。

终章 记忆の扉

●研究所

无论选择哪个记忆都可以，之后选择“…うん”。在制御装置前使用RAS。等候数秒即可设置。得到“ジャド・ドキュメント”。写一个“J”字，即可解除。使用ダイレクトコール和ジーナ连络，搭乘电梯。

进入洞窟之后一直往前走，调查出口。在洞窟内调查有开口的地方的岩石，进入秘密の泉。来到湖边，剧情之后乘船来到小岛。一直走到小岛的深处，剧情之后就是结局了。



灵异，恐怖，血腥，火爆，这8个字就可以概括《FEAR2》这款游戏。对比传统的现实或科幻类FPS，本作更突出的是一种类似《零》和《寂静岭》那样的心理恐惧感，昏暗的场景中不断闪现的幻觉和画面扭曲交错而成，激烈的人对人枪战中穿插的鬼怪幽灵，无时无刻不悬着一把刀子在心头，你做好感受恐惧的准备了吗？ □文/翅膀

CHECK! 一些技巧和窍门

1．打死敌人后记得打扫战场捡子弹，游戏中的弹药基本都靠敌人给的。
2．很多剧情后手里的灯会自动关掉，记得时刻按上键开灯照明。
3．遇到没路走了就往墙上和脚底下多看看，开关和洞口什么的通常都在眼皮底下。
4．乘机甲时最好切换红外线屏幕，能清楚地看到敌人位置第一时间消灭。
5．四种手雷各有用途，电雷能让机械类敌人短路，火焰雷对怪物和幽灵管用，地雷扔出去没爆炸前可以回收，破片手雷注意扔到障碍物会有强烈的反弹，角度好能起到出奇不意的奇袭效果，角度不好的话反而可能炸到自己，要特别注意。

CHECK! 传统式游戏操作

键位	用途
左摇杆	移动，按下可加速跑
右摇杆	视角、准星移动，按下可让主角蹲下
方向键	上为开灯，下为吃恢复药，右为依次切换武器
LT	精确瞄准，带狙击镜的武器为开镜
LB	按住打开武器菜单，用右摇杆选择，轻按一下为快速切换最近用过的两种武器
RT	射击，按住可连射
RB	扔手雷，共有四种雷，在武器菜单里切换
A	跳跃，翻越栏杆等/确定
B	近身肘击，各种格斗相关的用途/取消
X	上子弹/各种物品机关的调查/乘降机甲
Y	开慢动作，在第二关开启，类似NewType一样的精神集中效果

本作唯一有点特色的就是Y键的慢动作超能力了，开慢动作时等于是将屏幕内的所有东西都以慢速显示，并不是只有敌人，所以用在狙击等精确射击上最为实用，比如最终BOSS战。

CHECK! 主角手中的武器

冲锋枪：一开始就有，敌人用的多，弹药不用担心，威力没有步枪高。
手枪：用来点射不错，注意手枪的威力比冲锋枪单发威力要高。
突击步枪：威力比冲锋枪高不少，打时常上着点子弹。
霰弹枪：有两把，一把单发一把连发，前者威力比后者高。
狙击枪：开镜后有细微晃动，注意瞄头不然很多人一枪打不死。
钉枪：后期敌人手里常用的枪，因为射速慢主要还是瞄头做点射。
导弹炮：对付机械类的敌人很管用，但并不适合打幽灵类的鬼怪。
激光枪：按住能持续照射，并可以拖拽扫射。

01 Sanctuary

1．开场，跟随女子的幻影，一路向前走，跳进红色的熔岩里，一觉惊醒，原来是个梦。
2．下车，进入右上方的酒吧，从后门出去，翻栏杆进楼下的门，注意开灯照明，与队友们会合。
3．乘电梯上楼顶层，出现敌兵，一路冲杀过去，进入露天酒巴里面的卷帘门。
4．从厨房后门来到楼沿，跳到对面的钢筋上，再迅速跳到对面的楼沿钻进管道，跳时要快。
5．出现幻觉，跳进水里后恢复正常，进前面的门，陆续穿越房间上楼解决掉敌人。
6．在一间有床的卧室调查红色的柜子，打开后进入，遇到一名女子，说了几句后女子突然人间蒸发，再次出现幻觉，原路返回，下楼后在阳台处看到远方的核爆，主角扑街。

02 Awakening

1．从病床上起来后发现是家医院，出门走一段在有尸体掉下来的地方上楼，看到有敌人的地方拿到枪。
2．从一扇玻璃的地方跳下去，叫电梯，干掉出现的敌人，坐电梯下去，出门一路杀过去。
3．在一间视线模糊不清的房间，从女子幻影面对的黑暗地方能进去，之后进电梯。
4．按住X键扒开电梯门，进入一个像试管的装置，一片混乱之后出现幻觉，朝前边树那里走去后恢复正常，原路返回，干掉几个敌人后从对面的小屋里下楼梯调查门过关。

03 Discovery

1．出门借助掩体解决楼下和楼上的敌人，上楼坐电梯上去，在一个有火的门后钻进墙上的通风管，出来后集中火力打死用火焰喷射器的敌兵。
2．一间病房里看见女子的幻影，之后从另一边过去，一片火海的房门处解决数名使霰弹枪的敌人。
3．在血迹斑斑的楼道中穿行，一路解决敌人开开关进电梯，出来后看到楼下的实验台，跳下去。
4．一阵貌似人体实验的幻觉后出现变异的怪物，有好几只陆续出现，最好背靠墙的死角等它们一个个冲过来时用枪打死。
5．都解决后从实验台后的小门出去，看见一名同伴的尸体躺在实验台上，钻进对面大片血迹和尸体的管道，跳下去过关。

04 Withdrawal

1．操作两间房内的电脑打开开关（屏幕都变成蓝色），然后钻过外边的小门。
2．一路穿房间，有不少敌人，依次解决后进入狭窄的通道，干掉出现的怪物。
3．打开楼下电脑的监控开关，上来到电梯门口，在后面火烧上来前按门左边的开关打开电梯，进去后左手边的开关关门，乘电梯上去。
4．出来后一路从楼梯下楼，边解决敌人边从几个梯子间上下穿行，进入仓库，小心从车上下来的喷火兵。
5．被蒸汽堵住的楼梯处，向右走有个红色的闸门，按住X键扳动关闭蒸汽，上去后钻过管道仓库爆炸，主角混乱中掉了下去。

05 Keplica

1．醒来后爬上前边的梯子，从女子幻影的地方到监控室，蹲着钻过对面的破玻璃口。
2．跳过石头堵住的通道，楼下先在有血迹的电脑旁打开开关，再回楼上从边沿上跳下去，一路向前走，路上有不少怪物，突击步枪效果最好，如果被抓住了就连按B键挣脱掉。
3．在露天的地方右转跳下，上梯子进入一个大仓库，四面的大屏幕上影像结束后出现大批敌兵，运用周围的掩体全部解决掉，从楼梯口跳下进入工厂。
4．这里似乎是生产生化兵的工厂，敌人很多，还有从箱子里跳出来的。在一扇被箱子堵住的门前，用手挪开箱子进入，穿管道前进，敌兵似乎在和怪物火并，来到一个大型的车库。

XBOX 360 X360	本刊译名：恐惧2 起源计划			2009年2月10日
	第一人称射击	Monolith	59.99美元	美版
	DVD	1人	696KB	18岁以上

战火中体验深层次的灵异与恐惧！



5、解决掉敌人后先搜刮下周围的物品。之后启动货梯的开关，出现故障后又出现一批敌人，全部干掉。

要把三个闪红灯冒蒸汽的扳手扳回来，扳到第二个时突然冲出一个拿转轮机枪的机器人，火力很猛还带防护罩，向其扔电气手雷或利用电线杆上的电线能让它断电暂时失去防护罩，趁机狂射没一会儿就打爆了。之后扳回第三个扳手乘货梯上去。

06 Ruin

1、上来后从后边的一个梯子爬上去，翻窗户来到户外，发现街上的人都被石化了。

2、从左边过去，打掉铁丝门上的锁，来到街上见到一个用红色扯线操纵尸体的家伙，不要和被操纵的尸体缠斗，追杀那个不断跑动扯线的，把他灭掉就都清净了。

3、穿过楼道迎战敌兵，小心对面楼上有用导弹炮的，跳到外边飞机残骸上来到对面，捡到那把导弹炮。

4、冒电的电线不能碰，不然会被电死，射掉上边的电箱就行了。穿过几个屋子出门，用导弹炮配合左边的电线炸毁一台战斗机甲，之后从左边绕过有电线的水洼，进胡同里的门就OK了。

07 Top

1、先干掉几个人，出来后看见我方的女战友被敌数名狙击手围困，右边上楼，沿着楼道清掉狙击手，对面能拿到一把狙击步枪，远处打冷枪的就可以狙掉。

2、用导弹炮轰掉楼下的坦克帮战友解围，顺着楼梯来到下边的广场，清光敌人后进左边的门到格纳库。

3、这段超爽，乘上战斗机甲一路猛冲猛打，双机枪子弹无限，被打中的人直接碎尸，RB键可发射导弹，范围很大，注意优先灭掉用导弹炮的小兵，按方向键上切换红外线模式能提高不少射击效率。

4、一间仓库需要从机甲下来按开关开门，之后继续前进屠杀，路上也有敌人的战斗机甲小心应付，上到一座楼房的二楼清光敌人后从机甲上下来，进前边的门和队友会合，几阵混乱后穿过楼道来到外面，终于坐上了久违的我军兵车。



08 Elementary

1、学校的两扇门是堵着的，右边地上的通风口有个锁，用枪打掉，把盖子掀开跳进地下室。

2、挪开堵着门的柜子，穿过下水道来到一层，干掉一个扯线人，阴森的走廊间幻觉持续出现，画面扭曲，被一个赤裸的女鬼抓住，连按B键挣脱掉。

3、忽明忽暗的地方出现幽灵袭击，听声音，幽灵靠近时会有心跳声，白色的扭曲物就是，一枪就能打退，迅速从前面的门离开这个鬼地方。

4、庭院有不少敌兵，解决后进对面的门，发现有火堵住路，返回庭院时一阵爆炸出现一个机枪机器人，这次可不比从前了，扛起导弹炮几炮将之秒杀。

5、从塌下来的台子上去，反复迂回来到刚才有火墙的楼上，扳动扳手消掉火焰，旁边跳下就能过去了。和队友会合后再次出现女鬼的幻觉，还是连打B键挣脱掉，话说这女鬼身材不错。

09 Nursa"s Office

1、出门干掉一群敌人，向前过门来到操场，干掉几个皮厚的小兵从左边的篮球场边的通风口下去。

2、穿过图书馆到楼顶，从右向左绕上来跳到边沿的管子上，打碎玻璃跳进下边的厨房，进旁边的冷藏室，从地上的缺口跳下去。

3、昏暗的管道内一路穿行，出现幽灵，老办法听声辨物，蒸汽拦路的地方进左边拧开扳手关闭蒸汽，回去时原路被封死，打掉右边铁丝门的锁出去，原来有蒸汽的地方还要推一下桌子熄灭火焰，之后进电梯上楼。

4、楼道里敌人不少，干掉后再乘电梯上楼。来到尽头的校长室门口，突然出现扯线人，追上去集中火力干掉他。

5、校长室内拿到钥匙卡，用手扒开电梯的门突然冒出女鬼，迅速摔脱从电梯门跳下去，刷卡通过原来打不开的门，在一间屋子里操作电脑，整个屋子像升降机一样降了下去。

10 Snake Fise

1、停稳后出门右转用电脑打开两个门的电子锁，消灭敌人后过去，一路前进从开盖的梯子下去转到玻璃门里面。

2、在设施内反复迂回，来到一扇门前，看到那个影像里出现过的男人，先解门左边的电子锁再开右边的开关，开门后按提示和男人搏斗，QTE，两次连B键后按RT键一枪打死他。

3、从楼梯去楼上的控制室解电子锁，有不少怪物骚扰要注意，之后下楼钻过打开的电子门，尽头研究室见到一位科学家，对话完后从他手中接过电磁炮，科学家被隐形人杀死。

4、原路返回，从刚才解电子锁的二楼控制室后门钻过去，一路杀敌，在一处楼梯前出现数名刚才杀人的隐形人，和打幽灵的方法一样，看到白色扭曲物就集中射击，很容易就都搞定了。

5、从边上的楼梯下楼，解决几个残余的敌人后出门和队友会合上车走人。

11 Keegan

1、车遭到袭击，一开始操控车上的炮协同下边的队友干掉前面和左边不断涌出的敌人，瞄准了打一下一个。清净后跟着那个男队友钻过栏杆向右进入地铁站。

2、地铁站从扶梯上二楼，干掉几个隐形兵，把堵路的红可乐箱搬开，一路冲杀来到狭窄的发电区域，把左边的扳手扳上去，楼梯下有电线的地方就能下去了。

3、候车站中间的轨道有电不能过，从里面一辆停着的地铁里跳到另一边，拉扳手把电停掉，就可以跳下轨道从左边走了。

4、走到另一头的地铁站，敌人有使用激光枪的，用强力武器优先轰掉，如导弹炮、电磁炮什么的。

5、前面的轨道记得靠边站，会有一辆地铁开过来撞死轨道上的人，之后从房上的梯子跳到地铁上面再跳到另一边，到达地铁站出口。

12 Epicenter

1、出地铁口来到外面，解决几个敌人从箱子上拿到狙击枪，狙掉远处几个打冷枪的。

2、从左边绕过壕沟，对面的屋里一左一右有两个使激光枪的壮汉，上重武器依次轰掉，来到一台无人驾驶的机甲前。



3、先射掉上边冒电的路灯，乘上战斗机甲杀过去，这次敌人的火力很猛，最好开红外镜，拦路的机甲和房上用导弹炮的敌兵都要尽快消灭，躲在掩体后和公车里的人用导弹炸飞，路不长但敌人很多，小心点稳扎稳打。

4、到尽头从机甲上下来，穿过有幽灵出没的过道，一路向前在男子幻影消失的地方不断迂回向下跳，最后从一个地洞口跳下去。

13 Approach

1、跳下去沿着梯子来到一辆列车上，开启右上角的开关启动列车。行进过程中会接到数波敌人的热烈欢迎，灵活运用地形和各武器的特性把这帮家伙一一击倒。听到警报声响起后穿过通道按动列车另一边的开关紧急刹车，最后车仰马翻摔了下来。

2、起来后继续前进，看见一名男子乘升降机的下面调查有"WARNIG"字样的机器把升降机降下来，从上去后干掉四个隐形兵，跳到横梯子上再从左边跳下，再调查一个机器唤来升降机到达最远处的地方，跟着那名男子的幻影进入一道似实似幻的门。

3、开启尽头的开关升上去，空旷的列车库楼上有好几个狙击手放冷枪，如果有狙击枪的话就观察红外线把他们一个一个狙死，没有的话就快跑吧。从梯子爬上楼在最高处的开关把列车升上来，之后从边跳下去开动列车走人，敌人可以无视。

4、到站后没走几步就被女鬼缠身灵异不断，记得连打B键挣脱，在箱子间迂回前进，最后开尽头墙上的开关乘电梯上去，还是女鬼……

14 Climax

1、一上来就是幻觉，往有亮的地方走好了。恢复后从前面墙上的洞口跳出去，穿过长长的管道来到一个基地。

2、在最里面找到友军的车，上车操纵战车炮消灭源源不断涌出的敌人，皮厚的重甲兵要好几炮才能干掉，瞄准了点射比连续开炮效果要高，一炮轰碎敌人还是满爽的。

3、完事后跟着女队友穿过几个仓门，开关都在墙上。乘升降机上去后来到一个圆柱形的场所，开左边的开关来到中间的椅子上坐下，剧情后被女鬼带进幻境中。

4、在昏暗不堪的幻境中和一个面目可憎的男鬼战斗，这家伙只有在攻击的时候才会像幽灵一样现身，如果有电磁炮的话在其现身时照准一炮就能打退。总共要战斗三个阶段，每个场景都要找到那台控制机调查后才能进入下个场景。最后一次，在女人不断的浪叫声中连打B键把枪口对准面目可憎男人的脑袋，按下RT键一枪崩了他！最后的幻境中，那名身材娇好的裸体女人牵着主角的手，放到了她下体上……



CHECK UP! 本作关键是要不断接任务

本作的进程是要通过完成村人们和福拉达尔调查团给予的任务来发展故事剧情，在玩家完成任务后就能够从依赖人那里获得报酬。随着任务完成度的提高，玩家与村里人的信赖度也会随着提升，当信赖度提升后还将会出现讨伐BOSS的任务。任务主要分为探索系，讨伐系和收集系三大类。游戏一开始是取名字和选择角色，然后就会正式进入游戏，游戏中与NPC对话很重要，新出现的对话系统用蓝色表示，尽量都选择，不要偷懒，这些对话直接影响游戏的进程和接受任务。



↑本作的隐藏BOSS——发条起源，可谓本作最强BOSS。

在地图上，等待玩家的将会是和怪物的战斗，这款正统的ARPG游戏将会让玩家直接展开动作战斗。既然是动作游戏，玩家对游戏的操作将会决定任务完成的顺利程度，武器、技能等等重要要素也会是影响战斗的关键因素。

CHECK UP! 本作角色间没有职业区别

游戏中玩家可选的共有8个职业，不论选择谁，他们之间在游戏中的能力和技能都没有太大的差距。玩家只需要选择外表和战斗中的声音就可以了。初期装备虽然有一定的差别，但在后期便可随便置换，角色的服装也能在初始8种颜色之间自由选择。分别是：少年，初始武器为乐器；铁匠，初始武器为双手武器；吟游诗人，初始武器为乐器；见习炼金术师，初始武器为化学书；秘宝猎人，初始武器为单手剑；皇家大学医学生，初始武器为医学书；王宫的新手卫兵，初始武器为单手剑；海盗船长，初始武器为铳器。



↑本作的最终BOSS——发条门番，还是相当难对付的。

只要使用不同的武器就可以使用不同的技能。在技能方面都是随着装备的强化而增强的，武器上附带的都是主动技能，而装饰品上都是一些被动技能。

Destiny Links

Point.1 レイオン岛

任务	完成方法
はじめてのクエスト！	与フラダル卿对话，下楼与造船系员对话，再与フラダル卿对话，与造船系员对话，与探检记录系员对话。出门后来到“开拓キヤンフ地”。
スコッフの作り方	与佣兵コ-デイエル对话接到任务，进入左边地图击破魔物取得“骨クズ”和“皮のされはし”再交给她。
素材を掘り当てろ	在船内道具屋制作一把铁锹，找コ-デイエル对话，在门口闪光点处挖掘获得“石<れ”交付给她，之后切换左上道具栏，在迷宫的闪光点可以进行挖掘。
パンを作ろう	找营地的料理研究家のミメット接到任务，再找素材研究家のリネア获得消息，接着去森林采掘两个“ムギギムギ”交给ミメット。
マルテンの悪梦	先和パ-リエ先生对话，接着和营地左上戴帽子的小孩マルテン对话，再回去和パ-リエ先生对话，再和左上的动物ずきのルチル对话后去森林打两个“クモバチの丝”找她。
ゆくえふめいの男	找营地左上戴帽子的小孩マルテン对话，去找和营地入口的コ-ディエル对话获得线索，再回去找マルテン。
アオジル饮みたい！	回船上调查本部找フラジル卿对话，再去营地左下找素材研究家のリネア对话，接着去森林打5个“アンコウバナ”交给他，最后回船上和フラジル卿对话。
ガール・ミ-ツ・ミ-ト	与营地的料理研究家ミメット对话，再和营地左上的“动物ずきのルチル”对话，接着打两个“グラスネズミ-ト”交给ミメット。
まぼろしのドラゴン	找营地左上的“动物ずきのルチル”对话，接着找チエメント村长对话，再找营地右上的パ-リエ先生对话。回大船调查本部，找后勤部的エルバ对话，最后回去和动物ずきのルチル对话。
あまいフル-ツ	和营地的料理研究家のミメット对话，再和左下的素材研究家のリネア对话，接着挖2个“ヤシの实”交给ミメット。
ケ-キをとどけよう	和料理研究家のミメット对话，在和チエメント村长对话，再回去和ミメット对话，接着找パ-リエ先生对话。最后再回去和料理研究家のミメット对话。
フラダル卿にワイルドなキバを！	回船上找フラダル卿对话，接着去打5个“おれたキバ”，再回来和フラダル卿对话，最后去和营地门口的“コ-ディエル”对话。
フラダル卿にメタルなキバを！	回船上找フラダル卿对话，接着挖掘2个“どうのはへん”，再回来和フラダル卿对话，最后去和营地门口的“コ-ディエル”对话。
フラダル卿にエコロなキバを！	回船上找フラダル卿对话，接着去找5个“ポカポカの木”，再回来和フラダル卿对话，最后去和营地门口的“コ-ディエル”对话。
ナゾのかいぶつ	找营地入口的コ-デイエル接任务，再找素材研究家のリネア对话，接着与动物ずきのルチル对话，最后再回去找コ-デイエル。
きょだいモンスタ-を倒せ	BOSS战，先要去找フラダル卿接任务，再到岛的最深处打败BOSS发条甲虫。注意，这里可以使用佣兵，战斗中按×键召唤佣兵进行攻击回复，每人只能召唤1次，需要支付金钱。之后玩家就可以出海，世界地图上会增加新的岛，打开菜单前往モニモン岛。

《命运连接》由NBGI开发的A・RPG新作。故事舞台是发生在充满谜团的阿美吉亚群岛，玩家在游戏中要化身为岛屿调查团所雇佣的一名佣兵，并接受调查团或者岛上居民的委托。接下委托之后，就要到岛屿上探索。本作准备了很多职业的人物供玩家选择，玩家可以选择符合自己喜好的人物进行调查。另外，通过WIFI连接、DS无线通讯等功能，最多还可以将3名其他玩家登录为好友。游戏讲述在王国里有一个从远古时代流传下来的传说，那就是“机械机关的梦幻岛阿美吉亚”。传说那里沉睡着名为“大发条”的无尽动力来源。有一天，一位船员漂流到一座从未见过的岛屿上。那座岛绝对就是传说之岛阿美吉亚！这个消息很快传遍了整个王国，而且还有人派遣调查团到岛上进行探索。可是这座岛上不止连个机械的影子都没有，而且还出现了从未见过的可怕怪物，让调查团的探索难上加难。 □文/七曜

NINTENDO DS NDS	本刊译名：命运连接		2009年2月5日	
	ARPG	NBGI	4800日元	日版
	卡带	1人	1GB	全年龄

Point.2 モニモン岛

任务	完成方法
フラダル船アメイジアを行く	与フラダル卿对话，以后每完成一个地区的任务后就来向フラダル卿报告，选择"调查ほうこく！"
银のスズを探せ！	完成"きょだいモンスターを倒せ"的任务后，和营地パーリエ先生对话，再和モームの村门口实直なシュメールモン对话，最后回营地和パーリエ先生对话。
ヘタレな新人探险家	和パーリエ先生对话，找チエメント村长，寻找7个"草ネズミのシッポ"回来给チエメント村长，最后回营地和パーリエ先生对话。
ナゾの小动物をすくえ！	完成"きょだいモンスターを倒せ"的任务后，与动物ずきのルチル对话，接着找3个"ドラコノタスク"与チエメント村长对话，最后在找ルチル对话。
ミルクを探せ！	与动物ずきのルチル对话，接着找5个"ドラゴノミルク"给他。
ぴよーんモンキーを探	与动物ずきのルチル对话，再与チエメント村长对话，然后要到后期完成任务"もどってはいけない"后，与"ヘーシュコン岛"ファフネの村的图书馆长のマル对话。接着回レイオン岛的开拓キャンプ地，与动物ずきのルチル对话即可。
调查队をすくいだせ！	完成任务"だっそうようへいなの！"后，与船上的フラダル卿对话，再与营地的コーディエル对话。接着与村子的实直なシュメールモン对话，再去找大发条的まいごのアルン对话。回村子找实直なシュメールモン对话。再与船上的フラダル卿对话。
ふたたび まぼろしのドラゴン	先与动物ずきのルチル对话，然后前期到ヘーシュコン岛，ファフネの村找图书馆长のマル对话后，再回レイオン岛找动物ずきのルチル对话。
コウモリたいじなの	先和村里的实直なシュメールモン对话，然后去洞窟打3个コウモリのキバ交给他。
トツゲキ！ あさごはんなの	先和村里的おっとりアンセルモン对话，然后乘船回营地和料理研究家のミメット对话，再和素材研究家のリネア对话，最后回村子和おっとりアンセルモン对话。
しあわせになりたいの	先和モームの村的ちゃっかりリエルモン对话，然后去打6个なにかのタネ交给他。
マーマンをたおせなの	先和村里的ヒゲのエルウエルモン对话，然后去打3个マーマンズアイ交给他。
だっそうようへいなの！	先和大发条的内气なペルモン对话，再回营地和コーディエル对话。接着回船上找フラダル卿对话，最后再回大发条和内气なペルモン对话。
つやつやエキスなの	先和村里的しっかりカレルモン对话，然后打3个タートルエキス交给他。
けしてしまいたいの	完成任务"つやつやエキスなの"后，和大发条的内气なペルモン对话，然后去打5个カンミグサ和挖掘3个ヒカリバナ交给他。再和村里的实直なシュメールモン对话，回大发条找内气なペルモン对话，再找大发条的まいごのアルン对话。回村里找实直なシュメールモン对话后还要回和大发条找まいごのアルン对话。
ふうしゃを なおそう	先和村子里ちゃっかりリエルモン对话，再与实直なシュメールモン对话，去找5个ポカポカの木交给他。
ふるえるハツジョーなの	先与村子里ヒゲのエルウエルモン对话，然后去大发条找まいごのアルン对话，接着再回去找ヒゲのエルウエルモン对话。
となりの岛へ	先和村子里ヒゲのエルウエルモン对话，再到大发条处与まいごのアルン对话，最后和ちゃっかりリエルモン对话。
コウモリしょうねんなの	先和村里的ちびっこチエルモン对话，然后打2个コウモリの翼、3个ウロコのかけら和4个マーマンズネイル交给大发条的内气なペルモン。再和村里ちびっこチエルモン对话，最后找村里的ぼんやりトリエルモン对话。
きょうふ！ジョウオウこうもりなの	BOSS战，先和村里的实直なシュメールモン对话，再和大发条的内气なペルモン对话，到洞窟最深处消灭BOSS发条翼手。之后和村里实直なシュメールモン对话。
大船に乘った气で！	先和村里ヒゲのエルウエルモン对话，然后去挖2个カザンボク给船上的造船系员，将船改造成"グレード2"级别。之后回村和ヒゲのエルウエルモン对话，再到大发条找まいごのアルン对话，最后再找ヒゲのエルウエルモン对话。

Point.3 フシュクロン岛

任务	完成方法
こわし屋フラダル	到达プシュクロン岛后，和大船フラダル卿对话，将之前BOSS掉落的2个发条的部品交给他。
冰を取ってこよう！	先回レイオン岛的开拓キャンプ地，与料理研究家のミメット对话，再到ステラーの村找リーダーのイポ对话，之后回营地找料理研究家のメミットト对话。
アイスのお礼	与レイオン岛营地的ちびっこマルテン对话后再与料理研究家のメミット对话。
エスカルゴを手に入れろ！	在プシュクロン岛出现后，回レイオン岛营地和料理研究家のミメット对话，在和チエメント村长对话。之后回プシュクロン岛的ステラーの村，与リーダーのイポ对话，再返回营地与料理研究家のメミット对话。
キフミープリーズ	回大船和フラダル卿连续对话两次，再和大船上的エルバ对话得到奖章。再去和フラダル卿对话，接着回来和エルバ对话，然后还是回去和フラダル卿对话。如此循环，一直到フラダル卿捐完50000后再找エルダ对话。

任务	完成方法
えいえんのしあわせ なの	与モニモン岛，大发条的まいごのアルン对话后去冰岛洞穴打5个雪の毛皮。再去モニモン岛洞窟深处BOSS房间打1个女王の翼交给他。
ステラーと なかよくなろう！	与ステラーの村的小りこうなク一对话，再与村里おすましシュシュ对话，再找てんねんクリニエ对话，接着是与村里的ひにく屋ルートル对话。然后是找リーダーのイポ对话。再与村里的きどり屋デファアン对话。进入プシュクロン岛的大发条，与おとぼけフルル对话后再回村里和小りこうなクー对话。
チンミ！ トビコオリウオ	和ステラーの村的やんちゃなルカン对话后去冰穴打3个トビコオリミート交给他。
ステラーのギシキ	先和村里的てんねんクリニエ对话，再和ひにく屋ルートル对话，回去和てんねんクリニエ对话后，再去找ひにく屋ルートル对话。
チンミ！ イワアンキモ	与村里的やんちゃなルカン对话后，到游戏后期打5个イワアンキモ，再与村子里的やんちゃなルカン对话。
とろけるカニ	与村子的やんちゃなルカン对话后去冰穴打5个ユキカニバサミ交给他。
サーベルと神样	与村里的リーダーのイポ对话后去冰穴打5个サーベルタスク交给他。
フルルのおねがい	去大发条与おとぼけフルル对话，回村子与おすましシュシュ对话，再进大发条与おとぼけフルル对话，再回村与おすましシュシュ对话，再去大发条与おとぼけフルル对话，再回村与おすましシュシュ对话，再回大发条与おすましシュシュ对话。
プランタプラント	和村子的てんねんクリニエ对话，再回レイオン岛的开拓キャンプ地与素材研究家リネア对话，进レイオンの森挖5个草木の土给他，回ステラーの村与てんねんクリニエ对话。
暗やみに ものおと	与村里的リーダーのイポ对话，与てんねんクリニエ对话，再大发条与のほほんゼッカ对话，回村与リーダーのイポ对话。
冰を取ってこよう	先和レイオン岛的料理研究家のミメット对话，再到冰岛和リーダーのイポ拿到冰回去交给他。
アイスのお礼	先和レイオン岛的アイス对话，再去找料理研究家のミメット对话。
エスカルコを手に入れろ！	先和レイオン岛的料理研究家のミメット对话，再到冰岛和リーダーのイポ对话。
片道通路の先へ！	大发条的おとぼけフルル对话后，再与村里的リーダーのイポ对话，接着去冰穴最深处击败BOSS发条冰壳。再回村与リーダーのイポ对话，再去大发条与おとぼけフルル对话，最后和村子的リーダーのイポ对话。

Point.4 クセロン岛

任务	完成方法
カギをさがして	到プシュクロン岛的ステラーの村找小りこうなク一对话，在モニモン岛的ちびっこマルテン意外发现きどり屋デファアン的钥匙，把钥匙给きどり屋デファアン，换回小りこうなク一的钥匙。
死神でんでんむし	去プシュクロン岛的ステラーの村，与リーダーのイポ对话，去冰穴打5个アイススパイク交给他。
手纸をとどけて	去プシュクロン岛的大发条，与のほほんゼッカ对话。再去ステノン岛的モスマンの村与いかりのファルファラ对话。
なかまをさがして	在クセロン岛，与クロセン砂漠的ちっちゃなプラール对话，再去プシュクロン岛的大发条与ふるえるポーチカ对话，再回沙漠与穴掘りメインゼル对话后，再与沙漠的ちっちゃなプラール对话。
ガイコツじゅうしをたおせ	和沙漠的穴掘りメインゼル对话后到遗迹打3个ガンズコア交给他。
ガイコツけんしをたおせ	和沙漠的穴掘りメインゼル对话后到遗迹打3个剑士の战骨交给他。
ナゾのガイコツをたおせ	和沙漠的穴掘りメインゼル对话后到遗迹打1个チャンピオンコア交给他。チャンピオンコア是稀有魔物"チャンプガイコツ"掉落的。
大发条のヒミツ	和沙漠的穴掘りメインゼル对话后到遗迹打6个トロピカルファング交给他。
砂の宝石	和沙漠的穴掘りメインゼル对话后到遗迹挖5个デザートジュエル交给他。
岩人の石	和沙漠的穴掘りメインゼル对话后到遗迹打10个岩人石交给他。
墓守ヤモリ	和沙漠的穴掘りメインゼル对话后去遗迹左上消灭BOSS发条墓守，再回来与穴掘りメインゼル对话。

Point.5 ヘーシユコン岛

任务	完成方法
パイを调べろ！	打完BOSS发条墓守后，与レイオン岛营地的チエメント村长对话，再去大船和フラダル卿对话，再去营地和チエメント村长对话选，再回船和フラダル卿对话，再回营地和チエメント村长对话。
ナゾのお宝地图！？	打完BOSS发条墓守后，回大船和フラダル卿对话，去レイオン岛的开拓キャンプ地与チエメント村长对话，再去モニモン岛的大发条，与まいごのアルン对话，接着去プシュクロン岛的大发条与のほほんゼッカ对话，最后回大船与フラダル卿对话。
铁を手に入れろ！	去大船与フラダル卿对话，再去沙漠与穴掘りメインゼル对话，再回船与フラダル卿对话，合成8个真铁交给他。
ラ・カリー	与レイオン岛的开拓キャンプ地的料理研究家ミメット对话，再与素材研究家リネア对话。再去モニモン岛的モームの村找实直なシュメールモン对话，最后回营地与料理研究家ミメット对话。
カリーのおかわり！	去レイオン岛营地与ちびっこマルテン对话，再与料理研究家ミメット对

	话，回大船与フラダル卿对话，最后去营地与料理研究家ミメット对话。
カネメのカナモノ	去大船与フラダル卿对话，再去ステノン岛的ステノン荒野挖10个银のかけら交给フラダル卿。接着去エクメーネ岛的エクメーネの寨挖10个金のかけら交给他。
友情マックス	去レイオン岛的开拓キャンプ地与コーディエル对话，再与パーリエ先生对话，最后与フラダル卿对话。
なかまにつたえて	与沙漠的ちっちゃなプラール对话，后期去アイディオン岛的プランタの村，与大木长老コーリニ对话后再回去找プラール对话。
王家のカケラ	与沙漠的穴掘りメインゼル对话，接着去ヘーシュコン岛的ファフネの村与图书馆长のマル对话后再回去找穴掘りメインゼル对话。
大发条のカケラ	完成任务"もどってはいけない"后，去沙漠与穴掘りメインゼル对话，再去ヘーシュコン岛的ファフネの村，与图书馆长のマル对话，再回沙漠与穴掘りメインゼル对话。
ともだちさがして（モーム）	去沙漠遗迹内的大发条与ナゾの游牧民对话，再去モニモン岛的モームの村，与实直なシュメールモン对话，再回遗迹与ナゾの游牧民对话。
ともだちさがして（ファフネ）	去沙漠遗迹内的大发条与ナゾの游牧民对话，再去ヘーシュコン岛的ファフネの村与ふきげん长老のビン对话，再回遗迹与ナゾの游牧民对话。
ともだちさがして（プランタ）	与沙漠遗迹内的ナゾの游牧民对话，去アイディオン岛的プランタの村与大木长老コーリニ对话，再回遗迹与ナゾの游牧民对话。
オトナになりたいか	在ヘーシュコン岛的大发条与こまっしゃくれのメレ对话，然后进森林打3个ピジョンフェザー交给他。再回ファフネの村与ふきげん长老のビン对话。
ハーピーをたおせ	去森林里的大发条与こまっしゃくれのメレ对话，然后在森林里打5个ハーピーズネイル，回村子找ふきげん长老のビン对话。
ドクロに闻け	去森林里的大发条与こまっしゃくれのメレ对话，再去沙漠与穴掘りメインゼル对话，再回大发条与こまっしゃくれのメレ对话。
もどってはいけない	与ヘーシュコン岛，ファフネの村的图书馆长のマル对话，再去沙漠找穴掘りメインゼル对话，回村子与图书馆长のマル对话，再去ヘーシュコン岛的大发条与こまっしゃくれのメレ对话。再回村子与图书馆长のマル对话后，最后与ふきげん长老のビン对话。
ライブラリーに入れるもの	与村子的图书馆长のマル对话，再去レイオン岛的开拓キャンプ地与素材研究家リネア对话，回ヘーシュコン岛的ファフネの村与图书馆长のマル对话。
ライブラリーに入れるもの2	与村子的图书馆长のマル对话，再去レイオン岛的开拓キャンプ地与料理研究家のミメット对话，回ヘーシュコン岛的ファフネの村与图书馆长のマル对话。
みどりのひとへ	与村子里的ふきげん长老のビン对话，去ブシュクロン岛的大发条，与ふるえるポーチカ对话，回ヘーシュコン岛的ファフネの村与ふきげん长老のビン对话。
ナガザルののろい	与村里的ふてくされのシュタブ对话，进森林打5个モンキーテイル交给他，再和ひねくれのコラ连续对话两次。
ボスザルネクター	进入森林里的大发条与こまっしゃくれのメレ对话，再回村子与ふきげん长老のビン对话，去采掘10个ネクタルシード后，回大发条的こまっしゃくれのメレ对话，最后与村子里的ふきげん长老のビン对话。
人食い花	与村里的ふきげん长老のビン对话，与图书馆长のマル对话后，去森林打5个夜草のエキス交给他。
大きな花と消えた都	与村里ふきげん长老のビン对话后，进入森林打倒深处的BOSS发条植物，再回来与ふきげん长老のビン对话。
王の犬	与村子的图书馆长のマル对话，去沙漠与穴掘りメインゼル对话，再去ステノン岛的モスマンの村，与ファレナ对话，最后回ヘーシュコン岛的ファフネの村，与图书馆长のマル对话。
ナガザルのぎゃくしゅう	与ヘーシュコン岛，ファフネの村的ひねくれのコラ对话，用情报屋调查后，去ヘーシュコンの森打倒发条植物，取得1个キングテイル回去交给ひねくれのコラ。
大发条をもういちど	与ヘーシュコン岛，ファフネの村的ふてくされのシュタブ对话选后，去沙漠与穴掘りメインゼル对话，再回村子与ふてくされのシュタブ对话。

Point.6 ステノン岛

任务	完成方法
かみつくファレナ	与ステノン岛，モスマンの村的ファレナ对话后，再与いかりのファルファラ对话，然后还是和ファレナ对话。
エクメーネへ	与村里的ファレナ对话后，与黑服ウエトゥム对话。与ごうよくエフィメラ对话后，去荒野挖3个银のかけら交给他。再与店番ラニヨ对话，再与つわものリベリュー对话。去エクメーネ岛的エクメーネの门，与かつぎ屋ルッチョラ对话，最后回村子与ごうよくエフィメラ对话。
きしむ机械	进入ステノン岛的大发条，与ネジ回しのキオチョラ对话，与どろんこフオルミカ对话，去荒野打5个机械油，找ネジ回しのキオチョラ对话。
手回し车とモスマン	去ステノン岛的大发条，与ネジ回しのキオチョラ对话，之后回村子与ごうよくエフィメラ对话，再与つわものリベリュー对话后，再进大发条与ネジ回しのキオチョラ对话。
キレイなモスマンきたないモスマン	与村里的黑服ウエトゥム对话，进大发条与ネジ回しのキオチョラ对话，再回村与黑服ウエトゥム对话。
消えるモスマン	进大发条与ネジ回しのキオチョラ对话后，回村与ごうよくエフィメラ对话。去ヘーシュコン岛的ファフネの村，与ふきげん长老のビン对话，再去沙漠与穴掘りメインゼル对话后，回ステノン岛的大发条，与ネジ回しのキオチョラ对话。接着去エクメーネ岛的エクメーネの寨，与ベルペトゥolan研究员对话后，去ステノン岛大发条，与ネジ回しのキオチョラ对话。
食われた人 食わされた人	完成任务"キレイなモスマンきたないモスマン"后，与村里的いかりのファルファラ对话，再与ごうよくエフィメラ对话。之后与いかりのファルファラ对话后，进入ブシュクロン岛的大发条，与のほほんゼッカ对话，再与ステノン岛，モスマンの村的いかりのファルファラ对话。
モスマンのどく	与村里的商卖人カパレタ对话，再去ヘーシュコン岛的ファフネの村，与图书馆长のマル对话。回ステノン岛モスマンの村与商卖人カパレタ对话。
しずむ群岛	与村里的つわものリベリュー对话，去ヘーシュコン岛的ファフネの村与图书馆长のマル对话，回ステノン岛モスマンの村与つわものリベリュー对话。
ファレナのわがまま	与村里的ファレナ对话，打27个骨给他，然后再制作9个强化スコップ给他。
いじわるファルファラ	与村里的いかりのファルファラ对话，去荒野挖1个モスマンドクロ和1个モスマンの古丝，砂ネズミの毛与ワニレオンのキバ各两个交给他。然后再制作1个ドクロのくびわ给他。
虫ケラの王	与ステノン岛，モスマンの村的黑服ウエトゥム对话，与ファレナ对话后，再与黑服ウエトゥム对话，再与ファレナ对话后，去エクメーネ岛的エクメーネの寨，与なきむしクリサリデ对话，最后回ステノン岛，モスマンの村与ファレナ对话。
ふるえる岛	与村里的ごうよくエフィメラ对话，再与黑服ウエトゥム对话后，再与ごうよくエフィメラ对话。
ゴミタメのそうじ屋	与村里的ごうよくエフィメラ对话，去荒野的大发条与ネジ回しのキオチョラ对话，接着去荒野深处打倒BOSS发条隐者，回去与ごうよくエフィメラ对话。
クランタをもとめて	与村里的ごうよくエフィメラ对话，然后去ヘーシュコン岛的ファフネの村与ふきげん长老のビン对话，再与图书馆长のマル对话。

Point.7 アイディオン岛

任务	完成方法
ごうよくエフィメラ	与ステノン岛，モスマンの村的ごうよくエフィメラ对话，去エクメーネ岛，エクメーネの寨挖6个マグネストーン和5个キカイジュ，然后去打之前的那些BOSS收集10个发条の部品，一齐交给ごうよくエフィメラ。
こごえるなかまへ	与アイディオン岛プランタの村的いんぎんリアースカ对话，去沙漠遗迹挖5个しゃくねつ岩，再去ブシュクロン岛的大发条与ふるえるポーチカ对话，之后去アイディオン岛的プランタの村，与いんぎんリアースカ对话。
ひよくなつち	与プランタの村的きまじめシェーミア对话，再去レイオン岛的レイオンの森打5个ノーマルクレイ。之后去沙漠与ちっちゃなプラール对话，再去アイディオン岛的プランタの村与きまじめシェーミア对话。
フンもとむ	与プランタの村的しとやかビッチェニー对话，之后去モニモン洞窟口打70个なにかのフン交给他。
しずかな森	与プランタの村的いんぎんリアースカ对话，去ヘーシュコン岛的ヘーシュコンの森挖5个グリーンツリー交给他。
もっとひよくなつち	与プランタの村的きまじめシェーミア对话，之后去ヘーシュコン岛的ヘーシュコンの森挖5个ゆたかな土，再去沙漠与ちっちゃなプラール对话，最后与アイディオン岛，プランタの村的きまじめシェーミア对话。
きえた人かわった人	与プランタの村的しとやかビッチェニー对话，再去エクメーネ岛的エクメーネの寨，与ストボー研究员对话后，回プランタの村，与しとやかビッチェニー对话。
フラワーず	与プランタの村的しとやかビッチェニー对话后，去遗迹打5个サザンフラワー给他，再去和大木长老コーリニ对话。
さけぶくさばな	与プランタの村的しとやかビッチェニー对话，再与大木长老コーリニ，将2个发条ユニット交给他。再进入大发条，与まんまるアニモーン对话。
みどりのひとから	与アイディオン岛，プランタの村的大木长老コーリニ对话，再去ヘーシュコン岛，ファフネの村与图书馆长のマル对话，之后再回去和大木长老コーリニ对话。
ふるえる石	与村子的大木长老コーリニ对话，去クセロン岛的大发条，与ナゾの游牧民对话，再回アイディオン岛与大木长老コーリニ对话。
长老のせおうもの	与村里的大木长老コーリニ对话，与いんぎんリアースカ，再与大木长老コーリニ对话，与きまじめシェーミア对话，再与大木长老コーリニ对话，与しとやかビッチェニー对话，再与大木长老コーリニ对话，与しとやかビッチェニー对话。

Point.8 エクメーネ岛

任务	完成方法
めざめたあとで	ENDING后，回フラダル船与フラダル卿对话，再与モームの村的ちびっこのチェルモン对话，之后与ブシュクロン岛大发条的ふるえるポーチカ对话。与アイディオン岛的プランタの村的大木长老コリーニ对话后，游戏进入HARD模式，再去レイオンの森挖1个白银ヤシの实交给他。之后再与大木长老コリーニ对话可以自由切换普通与困难模式。
さいごのモンスター	完成任务"めざめたあとで"后，在困难模式下与大木长老コリーニ对话，再按顺序把各地所有BOSS再打一遍。之后再与大木长老コリーニ对话。进入アイディオン岛大发条的树洞里击败隐藏BOSS发条起源后，再回去与大木长老コリーニ对话。

来到エクメーネ要塞最深处，打倒最终BOSS发条门番，终于启动了所有的大发条，全岛都恢复了正常。ENDING……

你最喜欢游戏中哪个BOSS?

远吕智……因恨生爱？！还有他这种人一看就是一个……

——山东莱芜 江家傲

七曜■ 虽然你在回函卡里没有说明是哪部游戏中的远吕智，但请让我理解为是《无双OROCHI》系列里的最终BOSS远吕智，虽然我不知道你为什么恨他，但更不能理解你为什么因恨生爱……我个人对他的评价是两个字“威猛”！

《真·三国无双》系列的吕布，强悍，我还可以用。——吉林延吉 酷超

七曜■ 如果说赵云是无双系列主角的代表，那么吕布绝对是BOSS的代表，而且是无双系列中人气最高的BOSS。在系列中的出场频率也是最高的。不光是三国和OROCHI系列中全勤登场，而且在战国无双系列中也乱入了两回，实力方面也无庸质疑，称得上是真正的三国无双！

我喜欢拳皇2002的BOSS，“卢卡尔”一个字“狠”！——河北高碑店 陈俊逸

七曜■ 卢卡尔可以说是拳皇系列之塑造的最成功、最著名的BOSS。他的格斗术吸取了百家之长，是集合了各种格斗精华的综合格斗术。威猛的造型和无上的霸气，以至于他在系列中多次登场，可以说是拳皇系列BOSS的代言人。

机战系列的白河愁，人帅，机体酷，招式华丽，音乐震撼，没有理由不爱。

——甘肃兰州 张宇

七曜■ 在记忆中，小白是于第2次机战登场的吧，作为“超级机器人大战”系列的原创角色，他是地下世界神圣兰古兰王国第287代国王的王弟，与一位地上人白河美吹所生的儿子，原名叫克里斯托夫，是神圣兰古兰王国的第三王位继承人。记得当年在黑白GB上玩第2次机战就很崇拜他。

《MGS4》的最后一战，SNAKE对山猫，因为这一战勾起了我对MGS历代的种种回意。——山西太原 白进

七曜■ MGS4的最终之战可以说是最令人感动的最终BOSS战，SOLID和LIQUID这一对撕杀了多年的兄弟展开了一场殊死搏斗。长达90分钟的END动画，将主要人物的结局都交代了清楚，SNAKE则独自来到了那片熟悉的墓地，拿出了手枪对准了自己……MGS系列创造的人物都是那么生动，人物形象丰满，而且极具表现力。

《恶魔猎人3》的维吉尔，毕竟但丁的老哥，都是那样的帅。

——重庆沙坪坝 周轶惟

七曜■ 三代的维吉尔其实是DMC一代中黑骑士的真身，他的名字来源于公元前一世纪的古罗马诗人普布利乌斯·维吉尔乌斯。他同时也是诗人，但丁最崇拜的作家，在《神曲》中，后者称他为“老师”，虚构他解救了迷路的自己，并邀请自己去游览地狱和天国。所以他的名字语源也和但丁有关。

『大家开赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

电玩文化发展了这么多年，集聚了无数为众人所喜好和崇拜的角色。二十多年来，无论是正面角色或者反面角色，其中的主角和BOSS，他们的事迹都为广大玩家们所津津乐道。在各位玩家的回函卡里，看见提得最多的人物是克劳德和萨非罗斯。这足以证明，《最终幻想》系列的影响力和在我国玩家心目中的地位。这期大话电玩就让我们一起来讨论各位最喜欢的角色。还有上学时，想玩游戏的惨痛经历，以及普查一下，各位玩家在游戏方面的花销情况，看你是不是真饭！

□主持/七曜

有没有被老师没收游戏机的经历?

有啊！上课中给老师面子，下课老师给我面子！——甘肃兰州 张宇

七曜■ 呵呵，你的面子还挺大啊！不知道你是用何种方法让老师这么给你面子的，欢迎来信指教！

上物理课打PSP被老师没收，下课我去问老师要，他要我写检查找班主任签字，那不就等于告诉父母，可是这PSP是我自己买的。——山东济南 王思博

七曜■ 这最主要自己跟老师磨，然后来跟老师保证以后不带来了，主要你赖着不走就行。

有，上学时有一次我在上课时玩俄罗斯方块机，被老师看见，他二话不说一个小跑把我的方块机往地上扔，只听见一声巨响，方块机死亡。——四川达州 田振川

七曜■ 多么惨痛的一次经历，应该以故意毁坏他人财产罪对他处以急刑。当年被办的是方块机，如果换成现在一般都是PSP了。

有啊！在老师那放了两个多月，要分班了才还我。——吉林长春 刘司博

七曜■ 以前上课，我的东西被没收，都是放学后去找老师主动承认错误，找老师要回来。有一种情况就是，不立刻要回来，可能会被拿去给别人玩。当然，想玩PSP的话，前提是他有PSP的充电器。

没有，为了不让老师和同学门来蹂躏我的游戏机，我就从来都不带到学校去的。——北京体育大学 张梦璇

七曜■ 很爱惜东西的同学呢，这是个很现实的问题，不过可以看环境来决定。像当年我们寝室里的室友几乎都有自己的机器，大家一起联机也是充满乐趣的。

我的游戏机被老师没收了，一星期以后我去找老师要，结果老师说如果你能帮我把最终BOSS给打过了，我就还给你！——河南安阳 李启迪

七曜■ 看来老师是把机器拿回去自己玩了，不知道是什么游戏机，让老师玩了一周之久，他自己还要买电池。看来日常多玩游戏，以迎接老师的考验也是有必要的，有备无患嘛！



↑你有没有上课打机的经验呢?

你平常用于游戏方面的花销是多少?

最近几个月都没怎么花钱，因为想存钱买新主机，一直忍着来着。——山东莱芜 江家傲

七曜■ 欢迎早日加入我们次时代一族的行列，不知道江小姐准备购买何款主机，一定要做一名索饭哟！

平常都是25元左右吧，因为都是GBA游戏，来源就是父亲不定期给我的零用钱。——广州江门 张嘉尧

七曜■ 玩GBA游戏确实省钱，GBA的模拟器已经成熟了那么多年，甚至可以说在性能上更是超过了GBA，除了在联机方面不如意以外。

一个月50差不多啦，不是很清楚，来源是零花钱，压岁钱。——河南信阳 孙源艺

七曜■ 作为一个女生，一个女学生，每月能花50元来用于游戏方面，足见你对游戏的喜爱，每月花十几块来够买电软，那么剩下的呢？都用于购买《最终幻想》及周边吗？呵呵……

0元，网络、电玩店。——杭州 胡轲依

七曜■ 看来这位朋友主要是玩掌机的，用ISO和烧录卡确实每月都不需要购买游戏光盘，现在发达的网络确实照顾了绝大多数中国玩家。但现在日本厂商也在大力抵制烧录卡，有可能任天堂，DQ9就因为反烧录功能不够完善而延期的。

基本上都是从同学那里蹭……米有钱呐……——山东东营 董雨

七曜■ 学生族确实在经济上很拮据，想当年我也经常和同学一起凑份子购买电软，或者是大家轮流买电软，然后一起分享。

除了07、08年购买了PSP与360、Wii，平时只选中意或大作购买盗版。——江苏昆山 赵简

七曜■ 这位读者和我有一样的烦恼，现在的游戏品质很次，而且又泛滥成灾，根本没有时间去普遍尝试，所以我在结婚生子以后，除了攻略任务外，可以说把时间都献给了玩无双。

每月开销大约是50-60元，来源是零花钱和剩下的饭钱。——山西太原 白进

七曜■ 感觉和以前上学的时候的我有些像，也是经常为了省钱包夜打游戏而不吃饭。不过这样确实对身体不好，作为学生平常拿零花钱玩游戏轻松一下即可，不吃饭还是免了吧。

2000元左右，来源是压岁钱+零花钱+私房钱。——浙江桐乡 沈旭栋

七曜■ 2000元左右，也算是大花销了，压岁钱+零花钱+私房钱，把整个家底都拿出来买游戏了。



GAME AREA 51

电玩禁地51

有冷饭也很好吃但恶心你 抄袭也可有新意但没乐趣



编者话 EDITOR WORD

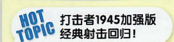
二月一上来就让人喘不过气，果然厂商都憋屈了够长时间了，先赶在财年结算前把钱多赚一点。不过相对来说PS2的亮点就不是太多了，即将退潮的皇帝主机的没落是我们玩家不愿看到的啊！ □文责/奶糖人

THIS IS THE 51TH ZONE 这里是游戏的禁地

本期内容有些杂，新作二线都让人应接不暇，做玩家真不容易。就像同事说的，全机种制霸的玩家更难啊。

天诛4的正常版?

从Wii版发售到PSP版发售，不过半年，很显然开发组在开发家用机版的同时就已经在打着掌机版的算盘了。不过说实话，经过Wii版的一番改造之后，PSP版的出现倒让人觉得Wii版改得好，十分得好，掌机耍起来有些不够顺手。既然是向下移植，PSP版在画面方面自然是不要比了，不过PSP的性能还真的是让人放心，尽管在细节方面缺损不少，但整体效果上还真不逊家用机，十分有感觉。特效也很足，所以把PSP当成PS2的便携版这样的说法真是一点都没错（不然SCE也不会开发PSP接电视的功能了吧，那意思不就是在说“把PS2的开发计划拿出一部分转移到PSP上来吧”）。这一代天诛，除了在主题曲方面不让人满意外，其他方面还是值得肯定的，虽然添加了很多的新的操作要素让老玩家需要适应外，其他方面味道依旧。另外，PSP版在对Wii版的特殊操作方面也是稍加改善，但并没有彻底改变，用PSP那个浅浅的摇杆来运行的时候确实感觉非常的不如Wii啊。从销量上也可以看出本作并没有给开发组带来预期的收益，仅仅不到两万的销量倒真是远不如家用机了。开发组正在进行的五代和六代，是该考虑一些实际问题了，这样的销量可拿不出手啊！



HOT TOPIC 打击者1945加强版 经典射击回归！

本来期待能够在PSP上来个合集的，可惜开发组并没有把经典重新制作的想法。让编者相当惊奇的是本作居然还会出现NOWLOADING的字样，在短时间内让人穿越会了上世代。幸好游戏的素质没什么改变，依旧是最出色的射击游戏。另外开发组似乎并没有认真考虑过PSP屏幕比例的问题，可选择的画面比例调整都无法把画面调得“瘦”一些，看起来十分别扭，打过街机和其他家用机版的玩家恐怕在这上面还要适应一下。实际上本作对于可以运行模拟器的PSP来说，意义并不是很大。这一点厂商心里应该也十分清楚，从移植角度来看，本作还真没添加什么让人惊喜的作料，如果二人联机可以算的话。不管怎么说，1945的再亮相还是带来不少惊喜的，期待街机的最新作也能给PSP移上一移，至少有些人还没有忘记那么喜欢弹幕的射击饭。欣慰吧。

CHECK UP! 集动作游戏之大成 这素质对得起那销量

《忍者利刃》这游戏在上期的铁板阵评论中已经有了编辑部评价，应该说编辑们对这游戏并不“友好”。（笑）其实以奶糖之见呢，《忍者利刃》尚算一款较好玩的游戏，只要你能耐得住恶心，经得住画面的折磨，总是可以在这样的大拼盘中找到不少乐趣的。况且游戏是在1月29日这样的淡季中发售的，这素质放在淡季中就真是“大作”级别。游戏本身是有一些难度的，虽然与抄袭对象之一《忍者龙剑传》比起来，游戏方式和体验取向是完全不同，但对于动作苦手来说，看似体贴的重复QTE系统也相当考研玩家的神经，更别提那些设计得并不十分合理的敌人以及场地安排，玩家经常会陷入不利境地而难以脱身，实在有违一个忍者的形象和功力。还好奶糖还真没有把这游戏当成忍者游戏来玩，而游戏本身也常常给玩者带来“似曾相识”的怪印象，总是有一种说不上来的感觉随着游戏的进程，在冲击着体验者对游戏的观感。



↑PSP版整体效果已经接近家用机版。

CHECK UP! XBOX360经典超级大合集 SEGA打造最强MD游戏模拟效果

拿旧游戏骗钱，其实是个相当没有技术含量的活儿。可游戏公司偏偏喜欢干这事，还乐此不疲，尤其是旧游戏资产丰富的大户，最喜欢挖坟，毕竟玩家中总会有一些喜欢怀旧，或容易被共鸣或忽悠的，这样的群体在茫茫游戏海洋中最容易迷失，结果反倒会更乐意去膜拜老游戏。当然了，如果你确实挖坟挖得有技术水平，拿一两个出来给玩家调剂调剂口味也是不错的选择，这次SEGA当了回厚道的角色，给360推出了《SONIC终极MD游戏收藏集》，真是收集了相当多的不错游戏哟。《超级忍3》、《战斧1、2、3》、《怒之铁拳1、2、3》、《漫画地带》、《SONIC系列》、《立体战士1、2》、《梦幻之星》、《海豚历险记》等等，还真的经典大荟萃了。而且游戏并不是单纯的模拟一下，SEGA还是较认真的将游戏处理成XBOXARCADE的表现方式，原本这些游戏若是放到网络上，每个怎么也都1200点的重量级选手，这次SEGA一锅端，实际上为喜欢SEGA游戏的玩家省了不少钱，当然对于国内玩家来说就更是方便之举了。



奶糖人的传言板

由于近期PS2游戏实在是少，编者实在无米下锅，这里为大家推荐一些值得留意的360作品，虽然不是大作，但却绝对值得一玩（……可以这么说吧）。

●50分 血洗沙地

说唱歌手能到50分这程度的还真不多，50分总是希望卖弄他以前中弹差点挂掉的历史，在音乐了说还不够，还要做成游戏，而且还出到了二代……这次二代虽然仍旧属于中等偏下，不过好在画面还不错，这点总算是进步了。而对于50分的粉丝来说，本作的暴力程度绝对不逊色于他的歌曲，浑蛋得相当有水平。推荐度：★★☆



●极速滑板2

全新崛起的滑板游戏系列，EA开发并大力宣传。本次作品的素质比一代又了明显的提高，画面效果和动作更加逼真精彩，手感也不错。推荐度：★★★☆

●弹震症2：血迹 推荐度：☆

欧美给了本作超低分，事实证明本作真是没有让期待体验低分水准的玩家失望……画面一般，帧数糟糕，游戏还集合了恐怖和变态等诸多恶心要素，故事剧情更是可笑到冒泡。为什么要推荐这款游戏，编者的理由就是你可能找不到比这个更糟糕的FPS游戏了，这也算是个卖点吧……



皇帝家用主机的日本记录 PS2软件销量前一百名大作收集！

越是到主机没落时，越是想反复回顾过去的美好。PS2的辉煌时代正在渐渐褪色，惟有留下一项项数据让我们怀念。作为PS2的主战场，PS2的成功也是日本家用机市场的最后辉煌，目前PS2以销售2160万台的记录平了PS在日本的成绩为人仰视，而日本市场是否还能再出现这样的恐怖数据吗？恐怕在短期内是看不到了，即便是如日中天的Wii，也要面对PS3和360的双重夹击以及传统玩家的支持力度。所以，暂时把PS2看作为日本家用机历史最高，并不为过。

如果检视一下PS2的成功历史，压倒性的软件阵容无疑是其中的重要因素。而日本第三方的好日子也随着PS2度过了充实的九年。本期我们为大家整理了PS2九年来的软件销售TOP 100，数据相当珍贵，下面让我们一起来看看是哪些游戏成就了历史上最伟大的家用主机。

销量数据截止日2009.2.13。

前十位的大佬们……

排位	名称	厂商	累计销售	发售日
1	勇者斗恶龙8	SQUAREENIX	3,555,469	04/11/27
2	最终幻想10	SQUAREENIX	2,325,215	01/07/19
3	最终幻想12	SQUAREENIX	2,322,541	06/03/16
4	最终幻想10-2	SQUAREENIX	1,960,937	03/03/13
5	勇者斗恶龙5	SQUAREENIX	1,614,806	04/03/25
6	GT赛车3 A-spec	SCE	1,438,743	01/04/28
7	真 三国无双3	KOEI	1,197,349	03/02/27
8	王国之心2	SQUAREENIX	1,129,196	05/12/22
9	胜利十一人6	KONAMI	1,116,786	02/04/25
10	胜利十一人7	KONAMI	1,100,238	03/08/07

前10几乎被SE全盘占据，可见其软件对于主机的重要性。PS2时期的重要特点就是PS时代开始出位的游戏在PS2上彻底发酵，尤其是《胜利十一人》系列，随着日韩世界杯的举办，更成为了连续几年的软件销售霸主，让KOANMI着实的度过了一段美好时光。玩家对足球游戏的热情达到如此高涨，这在日本是绝无仅有的。而前十位中还有赛车游戏的最高杰作《GT赛车3》，游戏素质极高是一方面，但让三代能够在销量上实现空前绝后，配合了PS2的35000型主机搭配销售战略的成功也极大的促成了软件销量的猛涨。SONY在主机与软件的营销战中战果累累，不得不佩服。



←成为PS2标志的超大作到了PS3却一再难产。PS2玩家的最爱。

次十席的面孔……

排位	名称	厂商	累计销售	发售日
11	大众高尔夫4	SCE	1,083,079	03/11/27
12	GT赛车4	SCE	1,066,749	04/12/28
13	胜利十一人8	KONAMI	1,059,585	04/08/05
14	胜利十一人10	KONAMI	1,050,319	06/04/27
15	真 三国无双2	KOEI	1,042,819	01/09/20
16	战国无双	KOEI	1,024,338	04/02/11
17	鬼武者2	CAPCOM	1,003,874	02/03/07
18	实战柏青哥！北斗神拳	SAMMY	962,768	04/05/27
19	胜利十一人9	KONAMI	934,498	05/08/04
20	鬼武者	CAPCOM	927,534	01/01/25

11至20位仍旧是系列的完胜，其中足球游戏和无双系列依旧占据着大部分漂亮数据，KONAMI挖到的足球这桶金让每年至少有两到三次的机会使投资人笑逐颜开。而堪称无双系列的最高杰作的《真三国无双2》在后来猛将传和三代的促进下，也加入了百万俱乐部，可以说无双系列最辉煌的时代是从此刻开始，在《真三国无双3》次一年创造的全新无双系列《战国无双》一推出就超越了百万的记录，宣告了无双时代的正式来临，一直到今天无双都是KOEI的赚钱顶梁柱，作为一款动作游戏，本系列作品推出之频繁以及寿命之长，是现今大部分游戏所不能比拟的，玩家乐意为其买账并以此为炫耀资本（比如编辑部爱无双到疯狂的七……）。另外也不能小视的还有PS2时代最出色的动作冒险游戏《鬼武者2》，此作的高度使后来作品再也无法超越。



接下来的老几位……

排位	名称	厂商	累计销售	发售日
21	大众高尔夫3	SCE	921,906	01/07/26
22	真 三国无双4	KOEI	917,985	05/02/24
23	王国之心	SQUAREENIX	840,497	02/03/28
24	合金装备 索利德3	KONAMI	819,807	04/12/16
25	高达 连邦对吉翁DX	BANDAINAMCO	807,699	01/12/06
26	合金装备 索利德2	KONAMI	798,185	01/11/29
27	宿命传说2	BANDAINAMCO	762,861	02/11/28
28	GT赛车4 序章	SCE	747,692	03/12/04
29	太鼓达人	BANDAINAMCO	743,334	02/10/24
30	真 三国无双2 猛将传	KOEI	727,488	02/08/29
31	胜利十一人2008	KONAMI	680,152	07/11/22
32	大蛇无双	KOEI	649,570	07/03/21
33	龙珠Z3	BANDAINAMCO	642,424	05/02/10
34	Z高达 AEUG对提坦斯	BANDAINAMCO	638,667	03/12/04
35	机战IMPACT	BANDAINAMCO	632,536	02/03/28
36	胜利十一人6最终版	KONAMI	630,793	02/12/12
37	德比赛马04	EB	615,552	04/04/22
38	山脊赛车5	BANDAINAMCO	611,507	00/03/04
39	机战α	BANDAINAMCO	603,257	05/07/28
40	复活传说	BANDAINAMCO	596,493	04/12/16
41	高达 めぐりあい宇宙	BANDAINAMCO	589,883	03/09/04
42	太鼓达人 三代目	BANDAINAMCO	578,993	03/10/30
43	龙如2	SEGA	572,917	06/12/07
44	恶魔猎人	CAPCOM	571,071	01/08/23
45	怪物猎人2 dos	CAPCOM	570,651	06/02/16
46	鬼武者3	CAPCOM	569,495	04/02/26
47	战国无双2	KOEI	562,320	06/02/24
48	深渊传说	BANDAINAMCO	556,465	05/12/15
49	龙珠Z 爆发！	BANDAINAMCO	551,894	05/10/06
50	龙珠Z	BANDAINAMCO	543,312	03/02/13

依旧是经典云集，依旧是续作当道。在20名至50名中，超大作《怪物猎人》系列的威力已经初见端倪，而SEGA也凭借着《龙如2》的超一流表现打了个漂亮的翻身仗。KONAMI方面，除了足球外，人气系列合金装备也都达到了销量预期，正统作八十万的销售成绩结合现在PS3的四代，毫无疑问本系列的粉丝基本上都忠实的跟到了PS3主机之上，销售之稳定不可动摇，铁杆的力量可见一斑。另一个值得关注的系列《恶魔猎人》以原创作的身份一上来就达到了系列销量最高峰，让后来的2、3和4再也无法逾越。神谷英树果然还是有说大话的底气，且看今年将在次世代上推出的新动作游戏又能有何作为。

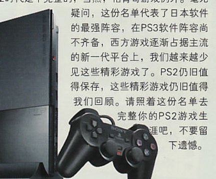


↑GT4以挑战PS2最高机能而诞生！

后五十也都是好汉！

排位	名称	厂商	累计销售	发售日
51	VR战士4	SEGA	541,973	02/01/31
52	拉切特与克拉克	SCE	538,029	02/12/03
53	SD高达G世纪NEO	BANDAINAMCO	537,229	02/11/28
54	大众网球	SCE	535,826	06/09/14
55	星海传说3	SQUAREENIX	533,373	03/02/27
56	球会创造2002	SEGA	532,060	02/03/07
57	真 三国无双3猛将传	KOEI	531,303	03/09/25
58	胜利十一人7 国际版	KONAMI	527,375	04/02/19
59	机战MX	BANPRESTO	520,701	04/05/27
60	特鲁尼克大冒险3	SQUAREENIX	513,796	02/10/31
61	赛伯拉斯的挽歌FF7	SQUAREENIX	513,157	06/01/26
62	第二次机战α	BANPRESTO	511,517	03/03/27
63	大都技研公式大都技研	SAMMY	510,555	04/12/09
64	高达SEED DESTINY 连合对Z.A.F.T.II PLUS	BANDAINAMCO	509,693	06/12/07
65	J联盟 球会创造3	SEGA	507,958	03/06/05
66	龙珠Z2	BANDAINAMCO	507,245	04/02/05
67	实况力量棒球10	KONAMI	507,102	03/07/17
68	胜利十一人5	KONAMI	506,596	01/03/15
69	桃太郎电铁x 九州篇	HUDSON	506,239	01/12/13
70	龙如	SEGA	484,199	06/10/26
71	超级机器人大战Z	BANDAINAMCO	480,093	08/09/25
72	剧空间棒球1999	SQUAREENIX	482,061	00/09/07
73	胜利十一人8国际版	KONAMI	468,242	05/03/24
74	桃太郎电铁11	HUDSON	463,492	02/12/05
75	铁拳TT	BANDAINAMCO	457,339	00/03/30
76	恶魔猎人2	CAPCOM	456,824	03/01/30
77	生化危机4	CAPCOM	454,979	05/12/01
78	浪漫沙迦	SQUAREENIX	454,657	05/04/21
79	异度传说1	BANDAINAMCO	439,775	02/02/28
80	无尽沙迦	SQUAREENIX	438,413	02/12/19
81	生化危机爆发	CAPCOM	437,779	03/12/11
82	高达SEED 连合对ZAFT	BANDAINAMCO	437,482	05/11/17
83	高达 一年战争	BANDAINAMCO	436,411	05/04/07
84	超级机器人大战OG	BANPRESTO	435,411	07/06/28
85	实况力量棒球12	KONAMI	433,535	05/07/14
86	胜利十一人5 国际版	KONAMI	429,270	01/12/13
87	押忍！番长 大都技研	SAMMY	427,250	05/11/02
88	龙珠Z 爆发！ NEO	BANDAINAMCO	423,846	06/10/05
89	实况力量棒球9	KONAMI	423,813	02/07/18
90	GTA 圣安地列斯	CAPCOM	412,100	07/01/25
91	大蛇无双 魔王再临	KOEI	411,019	08/04/03
92	GTA 罪恶都市	CAPCOM	410,477	04/05/20
93	太鼓达人 新曲的春之祭	BANDAINAMCO	407,181	03/03/27
94	SD高达G世纪SEED	BANDAINAMCO	406,618	04/02/19
95	火影忍者2	BANDAINAMCO	403,157	04/09/30
96	北欧战神传2	SQUAREENIX	401,687	06/06/22
97	机动战士高达	BANDAINAMCO	399,439	00/12/21
98	神乐传说	BANDAINAMCO	394,312	04/09/22
99	实况力量棒球11	KONAMI	393,036	04/07/15
100	机动战士高达战记	BANDAINAMCO	381,976	02/08/01

如果以上游戏你还有没有玩过的，编者强烈建议你找来一玩，以上任何一款作品没有体验，都可以说你的PS2时代是不完整的，当然，柏青哥游戏例外。毫无疑问，这份名单代表了日本软件的最强阵容，在PS3软件阵容尚不齐备，西方游戏逐渐占据主流的新一代平台上，我们越来越少见这些精彩游戏了。PS2仍旧值得保存，这些精彩游戏仍旧值得我们回顾。请照着这份名单去完整你的PS2游戏生涯吧，不要留下遗憾。



豪游根特别版 新闻图片区

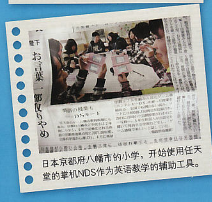


健康学家Michael Torchia表示，Wii是在损害玩家健康，并呼吁停止Wii的销售。


美国漫画出版社Marvel Comics将于09年推出根据《光环》改编的2部漫画系列作品。


网球名将纳达尔也是一名玩家，表示自己玩游戏的时候一般都会选择曼联队。


为了配合街霸4的发售，日本著名连锁餐饮店推出纪念菜肴“最强组合美食”！


日本京都府八幡市的小学，开始使用任天堂的掌机NDS作为英语教学的辅助工具。

PS3 PlayStation 3



2月			
24	50分 血沙	FPS	THQ
26	★龙如3	ACT	SEGA
27	★杀戮地带2	FPS	SCEA
3月			
2	搏击之夜4	SPT	EA
2	地狱诅咒	FPS	Codemasters
3	鹰击长空	STG	Ubisoft
3	美国棒球联盟2009	SPT	SCEA
3	职业棒球大联盟2K9	SPT	2K Sports
5	★生化危机5	ACT	CAPCOM
5	守望者 终结来临	ACT	Warner Bros
10	棋盘问答	ETC	Electronic Arts
10	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
12	大蛇无双Z	ACT	KOEI
12	51号星球	ACT	THQ
20	WWE摔跤传奇	SPT	THQ
23	正当防卫2	ACT	Eidos
24	暴风大战	RTS	SEGA
24	怪兽对外星人	AVG	Activision
27	情圣拉瑞 票房危机	AVG	Sierra
31	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher
4月			
7	教父2	ACT	EA

XBOX360 Xbox360

2月			
24	益智之迷 星河大战	ETC	D3 Publisher
26	侍道3	ATC	Spike
26	混沌思绪 诺亚	AVG	5pb.
28	光环战争	RST	Ensemble
3月			
2	搏击之夜4	SPT	EA
3	鹰击长空	STG	Ubisoft
3	职业棒球大联盟2K9	SPT	2K Sports
5	★生化危机5	ACT	CAPCOM
5	守望者 终结来临	ACT	Warner Bros
9	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
10	平凡追求	ETC	EA
10	棋盘问答	ETC	Electronic Arts
17	暴风大战	RTS	SEGA
12	51号星球	ACT	THQ
20	WWE摔跤传奇	SPT	THQ
23	正当防卫2	ACT	Eidos
24	通缉犯 命运武器	ACT	Warner Bros
27	星际传奇 突击黑暗雅典娜	FPS	Atari
29	吉他英雄 金属乐队	MUG	Activision
31	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher
31	边境之地	FPS	2K Games
4月			
7	教父2	ACT	EA

Wii W-i-i

2月			
24	水晶守卫R2	SLG	SQUARE · ENIX
26	海贼王 无尽的航海 第二章 觉醒的勇者	ARPG	NBGI
26	歌舞青春3 毕业舞会	MUG	Disney
27	冬季运动会2009 下一个挑战	SPT	RTL
3月			
1	悲伤	AVG	NIBRIS
5	懒懒熊 大家一起悠闲生活	SLG	MTO
10	索尼克与黑暗骑士	ACT	SEGA
10	我的模拟人生 聚会	SLG	EA
10	棋盘问答	ETC	Electronic Arts
12	51号星球	ACT	THQ
12	灵武战记Wii	SRPG	Nippon Ichi
16	GP摩托车赛08	MUG	CAPCOM
17	爆笑拳击2 革命	SPT	Atari
19	实况力量棒球next	SPT	KONAMI
19	垄断	TAB	Electronic Arts
20	疯狂世界	ACT	SEGA
24	怪兽对外星人	AVG	Activision
26	凉宫春日的并联	AVG	SEGA
26	游戏王5D's 骑乘决斗者	RAB	KONAMI
27	人偶CID	ACT	Oxygen
31	符文工房 边境	SLG	Xseed Games
31	唐金荣誉拳击手	SPT	Xseed Games

PS2 Playstation2

2月			
26	★格斗之王2002终极之战	FTG	SNK Playmore
3月			
5	★超级机器人大战Z 特别篇	SRPG	NBGI
10	平凡追求	ETC	EA
12	银河天使2 永劫回归之刻	SLG	BROCCOLI
19	君吻2	AVG	Entahulane
19	实况职业力量棒球2009	SPT	KONAMI
26	战国天下统一	SLG	SystemSoft Alpha
26	扳机之心 EXELICA ENHANCED	STG	ALCHEMIST
29	吉他英雄 金属乐队	MUG	Activision

NDS Nintendo Dual Screen

2月			
26	电击学园RPG 女神的十字架	ARPG	Media Works
26	游戏中心CX 有野的挑战书2	ETC	NBGI
26	龙舞	TAB	Success
26	名侦探浅见光彦系列 副都心连续杀人事件	AVG	D3 Publisher
26	钢铁新娘DS 新娘、机械、男孩和女孩	RPG	5pb
27	宠物店物语DS	SLG	SQUARE · ENIX
3月			
2	唐金荣誉拳击手	SPT	EA
3	幻幻球	ETC	PopCap
4	涂鸦拼字	TAB	Electronic Arts
5	伙伴DS	AVG	TECMO
5	第七只龙	RPG	SEGA
5	魔女卡哇E!	AVG	5pb
5	网球王子 双打王子 女孩们的气质	AVG	KONAMI
6	挑战自我 大脑挑战	ETC	Oxygen
10	我的模拟人生 聚会	SLG	EA
10	创世法典	SRPG	Xseed Games
10	世界锦标赛 田径大赛	SPT	Game Factory
12	阿妮工作室 塞拉岛的炼金术士	RPG	Gust
12	立体方块	ETC	任天堂
12	心跳回忆 女生版 Side 1st Love Plus	AVG	KONAMI
12	51号星球	ACT	THQ
13	战场指挥官 欧洲战争	SLG	Koch Media
13	益智之谜 银河矩阵	ETC	D3 Publisher
17	亨利海茨沃斯大冒险	ACR	EA
17	赛道狂飙DS	RAC	Focus Home
17	★横行霸道 血战唐人街	ACT	Take Two
19	电击学院RPG 维纳斯的交结	RPG	ASCII MEDIA WORK
19	园丁妈妈	SLG	TAITO
19	骷髅13 追踪档案G13	AVG	MMV
19	黑执事 幽灵＆鬼怪	AVG	SQUARE · ENIX
19	玩转卡片 第一次的DS	ETC	SEGA

PSP Playstation Portable

2月			
26	假面女仆卫士 怒涛跃动大乱斗	ACT	acgateway
26	伊加传说 水之魔石	RPG	工画堂
26	★真・三国无双 联合突击	ACT	KOEI
26	秋之回忆 女生篇	AVG	5pb
26	金色的琴弦2f	AVG	KOEI
28	星之梦	AVG	KEY
3月			
12	★抵抗 因果报应	FPS	SCE
12	51号星球	ACT	THQ
12	时空轮回	AVG	Cyberfront
13	战场指挥官 欧洲战争	SLG	Koch Media
15	空中冲突	STG	Graffiti
19	龙珠 进化	FTG	NBGI
19	妖人 幻妖异闻录 携带版	AVG	PORTABLE
19	牧场物语 砂糖村和大家的心愿	SLG	MMV
19	梦想灯笼	AVG	Nippon Ichi
19	零・超兄贵	STG	GungHo
26	机动战士高达 战场之绊 携带版	ACT	NBGI
26	战国天下统一	SLG	SystemSoft Alpha
26	爱情泡泡糖2 第一选择 携带版	AVG	PSoft

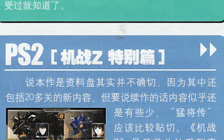
HotToipc 二月热作档期后半阶段，承接三月火热岁月

到了每年最火热的二、三月份，玩家们共同高喊的同一句话就是"玩不过来了"，就像到了逢年过节看到了山珍海味宴席一样，哪个都想吃一把却没那么多嘴，这不，下半月的潮水又压过来了。

《星海传说4》本期截稿前已经上市了，高达三张D9的容量肯定会让你玩到爽透心里去，同时19日的不少游戏也都是些不容错过的精品。月底更是不用说了，《龙如3》、《杀戮地带2》两连发让PS3的魅力在这一刻闪现得如此耀眼，日美系爱好者都能从中找到自己的最爱，而X360的《光环战争》欧版已经提前偷跑，不用说光环饭们肯定准备掏银子了。翻过这个月，除了PS2最后值得一玩的佳肴《机战Z 特别篇外》，同跨两大平台的《生化危机5》肯定是期待玩家最多的压轴大戏，到时国内正版的价格肯定又会炒到飞起，成为全民皆论的共同话题，这个依然寒冷的春天，却异常的温暖火热。

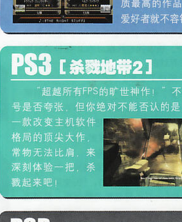
话说，这些游戏大作都压上了各大厂商本财年的最后法宝，都要立誓夺下当期销量榜的一席之地，完成一年来甚至几年来游戏开发者和制作人们的宿愿，他们智慧与心血的结晶都集结于此。

PS3［龙如3］



无需多言了，这肯定是PS3玩家最为期待的作品，桐生一马将与黑白道各路高人之间产生怎样的新仇旧恨？新场景冲绳将给我们带来如何的视觉感受？玩了，感受过就知道了。

PS2［机战Z 特别篇］



说本作是资料盘其实并不确切，因为其中还包括20多关的新内容，但要说续作的话内容似乎还是有些少，"猛将传"应该比较贴切。《机战Z》是目前公认系列素质最高的作品，是机战爱好者就不容错过。

PS3［杀戮地带2］



"超越所有FPS的旷世神作！"不管这个口号是否夸张，但你绝对不能否认的是，这将是一款改变主机软件格局的顶尖大作，常物无法比肩，来深刻体验一把，杀戮起来吧！

PSP［真三国无双 联合突击］

PSP最合适玩什么？现在问估计大多数人都是会说是"刷联练"，结合联机、刷素材等卖点，相信推出后一定会掀起一阵不小的热潮，能持续多久，就要看本作实际的素质和深度了。

PS3/360［生化危机5］

生化5就要来了！就要来了！！关于本作的一切悬疑马上就要大白于天下，克里斯与威斯克之间死斗的结局会是什么？"死而复生"的吉尔到底是敌还是友？安布雷拉的老总隐藏下了什么秘密？这些都是我们最为关心的话题。而根据目前官方公布出的所有情报，游戏的战斗将会异常激烈爽快，众多震撼力十足的怪物将拦住你的去路，强悍的敌人等待着你的挑战。新增的双人合作要素更是一个出彩的亮点，配合线上线下双重合作将衍生出以前作品从未有过的新奇玩法，到那时你的眼中就没别的游戏了。



←这个蒙面人到底是不是吉尔马上就知道了

LOOK!

知名游戏系列“LOGO”的变迁历程

电子游戏发展了这么多年，许多大家熟悉的名作都已经形成了系列。一个系列随着主机机能的进化，在游戏表现、声光效果等方面都会有不小的变化（也有例外的，像《洛克人9》就是坚持原则的典型）。而玩家们最熟悉的是什么？打开机器，进入游戏标题画面的时候，出现在大家眼前的LOGO应该是谁也不会忘记的吧！但是这么多年过去了，游戏的标题画面在变，游戏包装上的LOGO也在变。其实你也许已经注意到了，有许多系列的LOGO，已经在潜移默化中变了很多。 □文/猴子

MAKER 《铁拳》系列

由Namco（现Bandai Namco Games）制作的3D格斗游戏《铁拳》系列，与VF系列并称为3D格斗的两大巨头。这个系列的格斗套路就与VF不同。左右拳脚的真实设定，精彩华丽的10连技，都使这个游戏在刚一出现的时候就成为众多玩家和媒体关注的对象。当时许多与VF、铁拳同时代推出的3D格斗游戏现在都已难觅踪迹，但是这两个系列却一直以优秀的素质坚持了下来。

《铁拳》系列的另一个特点就是一直到第5代的时候都是只出在街机和PS系主机上。这个版本成为PS系主机吸引格斗玩家的一个招牌。到了6代 PS3主机独木难支，这个系列考虑到销量终于跨平台到Xbox360上。尽管如此，玩家们对于这个游戏的热情依然没有改变。

综观整个系列的LOGO，1代使用的是手写体，2到5代都改用超粗的黑体字，震撼程度可想而知。而6又回到了初代的风格，但是字体更加强劲有力，有一种硬派的感觉。









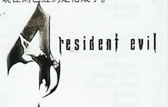






日美版对比

许多游戏的日美版名称差别很大，生化危机就是一个典型。一直到现在，日版都叫Biohazard，而美版则叫Resident Evil，起初是因为版权问题（Biohazard乐队在欧美注册在先），现在则已经约定俗成了。





MAKER 《街头霸王》系列

《街头霸王》系列在1987年诞生，但是初代的制作水平和人气一般，然而从2代开始突然风靡世界，成为最受欢迎的格斗游戏。说起来街霸系列推出作品最多的就是2代，其中SF2、SF2CE、SF2T是前期作品（CPS1基板），格斗风格强硬而打击感十足，大部分的街霸粉丝也是那时候培养起来的。SSF2、SSF2X因为有一个“超级”的前缀，所以LOGO的背景上也有一个硕大的SUPER。这个LOGO成为CPS2版16人街霸的标志，直到后来GBA移植和PS3/Xbox360重制的HD版本，这个LOGO都没有改变过。街霸系列发展到3代，是一个新的起点。而游戏的LOGO也和以前完全不同，巨大的“III”也标志着本作是完全不同于2代的新作。街霸3.3与前两代相比又做了较大调整，创造了街霸历史上的一个高峰，它的LOGO也变得和前面2个作品不一样了，“3rd STRIKE”被强调，到了4代，我们看到的又是一个全新的游戏标题。

















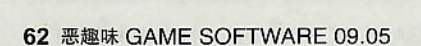












MAKER Namco《传说》系列

同样出自Namco之手的传说系列，严格地说已经超越了一个系列的范围。除了《宿命传说》和《仙乐传说》等作品外（外传作品不算在内），大部分传说只有一代。尽管所有的传说都是以"Tales of"开头，但是不同系列的传说，其LOGO也完全不一样，不信的话可以看看下面各代传说的标题。许多传说的LOGO里都加入了这一作的要素，像最新的《心灵传说》，LOGO上的七彩水晶就是这部作品里的核心道具——心灵碎片。





















MAKER《超级机器人大战》系列

机战系列属于标准的"LOGO万年不变"型。GB上的初代机战确定了游戏标题LOGO的基本形态，从2代开始，每一代的数字以"第N次"的形式放在LOGO左侧。从第4次的PS版开始，标题右边又加上一个英文字母，用来诠释这一代的主题。最新的一代机战已经出到了K，意思却是Ketaiki（日语"携带机"，即掌机），真是很没创意的设定。另外每一代的LOGO宣传画上，站在中间的都是这一作主线作品的机体，有经验的玩家们只要看一眼宣传海报，这一代的主要剧情就能了然于心。

















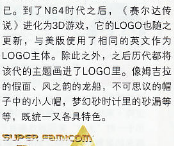






MAKER 《赛尔达传说》系列

任天堂的《赛尔达传说》系列，是日本RPG游戏刚发展的时候，同DQ相提并论的作品。后来《塞尔达传说》坚持了单主角动作RPG的路线，与DQ分道扬镳，不再互相竞争。赛尔达传说系列到SFC版《众神的三角力量》和GB版《梦见岛》为止，是一个时期。在这个时期里，赛尔达系列基本上保持着俯视2D视角的特色，游戏的操作相对来说也比较简单，基本上动作的要素只占较少一部分，人物造型看起来更像一个指令RPG游戏（《林克的冒险》除外）。这几代的LOGO也基本上相同，是用日文的"赛尔达传说"，1代和3代配上背景中的黄金三角。梦见岛因为和三角力量无关，所以只是在LOGO下面多了一个小岛而已。到了N64时代之后，《赛尔达传说》进化为3D游戏，它的LOGO也随之更新，与美版使用了相同的英文作为LOGO主体。除此之外，之后历代都将该代的主题画进了LOGO里。像姆吉拉的假面、风之韵的龙船，不可思议的帽子中的小人帽，梦幻砂时计里的砂漏等等，既统一又各具特色。































学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：如何看待DQ9的延期？
本期问题策划：栏目责编能量块

延期而已，有啥大惊小怪的？ BY:北斗



说实话，我完全不明白“DQ9延期”这样的事也能算得上是新闻？还值得大书特书？在游戏业界，暴雪的跳票和DQ的延期，不都早已是顺理成章天经地义名正言顺如呼吸般自然的事儿了吗？

DQ正统作品系列，5代到6代之间相隔了3年，6代到7代之间相隔了5年，7代到8代之间相隔了4年，这8代到9代之间差个5年根本就是意料之中的事儿。而且根据以往DQ系类不但会延期、而且每次都得延个十次八次的“光荣传统”，本人实在没有任何理由会真的相信两次延期后的“09年3月29日”就是正式发售日了。没错，我根本就没把那个发售日当过真——虽然话说回来，像我这种被ENIX放鸽子放得麻木到如此地步的人似乎也没啥值得炫耀的地方吧……

延期的原因，官方给出的理由是“软件开发过程中遇到重大BUG”，不过有多少人会相信这个解释？反正DQ9延期了我很开心，这样在时间上就不会和我另外想玩的一款游戏“机战K”撞车了。从之前公开的情报来看，DQ9还是很值得期待的，如果延期真能换来游戏素质的更加完美，那么，等就等吧！



DQ9因为FF13而延期 BY:七耀

DQ9延期应该是理所当然的事情，因为之前的历代正统作品都有着或长或短的延期发售。一个DQ饭，应该企盼着DQ延期，因为它延期的时间越长，那么在推出之时，它的成品素质就会越高。当然延期的时间越长，其画面的素质也就越低，这也许只是一句玩笑吧……其实这次DQ9延期的真正原因有几个，一个是任天堂觉得防烧录的措施还不够严密，责令L5进行加工；另一个原因就是之前公布的发售日原本就不是真正的发售日，只是为了炒作和提高人气才说是3月28日，这可以视为一种商业战略。还有一个原因就是与《最终幻想13》形成战略连锁，因为《最终幻想13》的制作进度缓慢，不足以在年底发售，所以将DQ9的发售日推后了一个季度。说实话，不管是DQ9还是FF13我都无限期待，怎么说，对于这两个系列，我也都全系列制霸。不过非要拿DQ和FF相比的话，我还是更喜欢FF13，因为两者现在同属一社，SE不会让自己的两大超级大作撞车，所以DQ9的延期也让FF13的发售日也无限推迟了。换个角度来看，因为FF13的制作进度缓慢，所以SE要拉长DQ9的贩卖周期。



意外一切都在计划中 BY:风林

原本期待DQ9要在三月份写下新的销量记录的，看来这个时间还是要推上一推了。不过就这个事件，编者觉得恐怕也没有这么简单，尽管官方把原因归结为“测试阶段出现重大BUG”，但从DQ系列历来的开发速度和质量来说，似乎这一说法也不是很站得住脚。在如今即将发售的倒数一个多月的时候出现重大BUG，且“数量众多”，根本就无法服众。事实上与其说是DQ9出了问题，倒不如说白了是为FF13的无法按期完成而做足的一场延期秀——“看，DQ9最快也要7月11日了，那么原定今夏发售的FF13当然不能跟自家的超大作碰撞了，FF13也得延期啊。”毕竟DQ9即便时间上延一延，对销售也不会有很大影响，顶多是今年的财报上不会太好看，但在次个财年里有DQ9和FF13两个超级大作的拉动，损失是可以弥补回来的，但FF13如果要赶在暑期发售，显然是无法完成的任务，就这样宣布FF13因为开发进度再度延期的话，对SCE和PS3玩家来说都是重大打击，折中一点的办法就是让DQ9“出问题”，一切顺理成章，不牵扯FF13。SE很聪明，编者很失望。



继续低调吧，09年的SE BY:翅膀

这肯定不单单是DQ的问题，SE将为这次突如其来的延期让整年的计划被打乱。连和田洋一自己都说了，FF13将很有可能因此而被迫拖延开发进程，今年能不能出来都是问题，人员和资金的调配都会让很多计划中的项目受到影响，对于现在的SE来说DQ这样少数能保住的饭碗是所有项目都要为其让路的。官方说是联机部分出了重大BUG，而且还很多需要时间来修补，不过估计是很多部分做得不够好怕砸了DQ招牌才是真的吧，这样一款首次面向NDS又融入了众多全新要素的作品受期待度高，雷度也同样高，FF13过于难产，DQ9就更雷不起了，等到7月发售时的情况如何还真不好说。

SE目前是日系大厂里最没有作为的一个，看看CAPCOM、NBGI、KONAMI、SEGA一个接一个的大作，一个比一个卖得好，SE却只能依靠掌机寻求港湾，当年的RPG泰斗哪里去了？和田洋一应该为此担负全部责任，他从这个世代开始对SE的定位几不明确，而且脸变得比天气预报都快，一开始随大势挺PS3，X360起来后又搞跨平台宣称要平衡业界，吃着高清机的饭又把DQ一个劲的往任氏主机上扔，还搞了那么多复刻冷饭不务正业，就是没有一个正经点的大作给玩家拿出来，反到把一堆云里雾里的影像播片拿出来卖钱，就是出不了实际东西，装13装到这种境界也算是前无古人了，怪不得被人骂，要怪就怪自己过于狂妄自大吧，这业界不是你一家说了算的。

谁都不好说延期，DQ例外 BY:猴子

当初DQ9宣布发售日的时候我就有一个感觉：这游戏有可能会延期。因为DQ系列延期发售是家常便饭的事情，从N多年前开始就是这样。因此这回再来个延期根本不是什么值得大惊小怪的事情。而且DQ系列确实是第一次在NDS上推出正统续作，Square Enix自己也不敢做得太快，慢工出细活是从原Enix时代就流传下来的。当然了做得慢和做得好未必划等号，和田洋一就说这次延期是出于一时“大意”发现游戏里有不完善的地方，如果他的话真实可信的话。从原先的发售日到延期之后的日期算以下时间差，只有4个月的时间。Square Enix能够在这4个月里把游戏修改成什么样，将直接影响到这个游戏在玩家中的评价。因为这个游戏已经被无数人盯了好几年，如果做不好或者做出来之后存在缺陷的话，那么这对Square Enix来说绝对是个灾难性的后果。

不过这也从一个侧面反映出SE对于DQ这个金牌系列的重视程度。也许游戏3月份上市，所带的问题不会太大，但是SE就是不允许DQ9有这样的瑕疵出现，相比之下DS版FF4的不具合现象SE就没这么重视。尽管DQ456的DS版复刻可以为9争取一些时间，但是大家最期待的还是新作，毕竟经典游戏已经出了很多次，再玩也没有太多新意。总的来说SE是希望DQ9尽量完美的，而真正喜欢DQ的玩家们等了这好几年也不会在乎多等4个月。反正到时候销量是没什么可担心的，注意，我说的是正版的销量。

03月上
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

电击光盘精彩抢先看!

内容超长,150分钟!精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 新作视频
美国职业棒球联盟2009/腐尸之屋/机动战士高达/光环战争/光明力量 飘羽/女神异闻录/战神3/最终幻想7ACC/WWM摔角大联盟/变形金刚2/铁拳6/死神6/街霸4TV广告/野性传说/七龙珠 进化

火线点评 时下流行评论
弹震症2 血迹/街头霸王4/恐惧2

斗剧大赏 日本街机高手赛事
CAPCOM官方“斗志再临”《街霸4》日本全国大赛

点播交流栏目 小沛、达人主持
《闯家点播台》第十一期,编读视频交流大平台!

主机硬件评测 菜团主持
聚焦国产,丁果A320游戏MP4功能评测

新闻点评栏目 小沛主持
《游戏天下事》,评说天下游戏趣闻!

经典CG大赏 骨灰级玩家怀旧区
《铁拳3》街机版开场演武欣赏

Live试玩 疾速网络下载体验
《零超兄贵》、《真三国无双 联合突袭》

恶搞频道 国内外恶搞视频
《节奏天国gold》演唱会

特别收录 超值光盘附赠内容
《生化危机》历代回顾特辑之一

30Min 《战神3》超血腥战斗视频!《变形金刚2》游戏版公开!



索尼绝对的杀手锏《战神3》在之前公开了一些片断,本次所公开的是之前的完整版。其中展现了克里托斯在巨人背上的血腥战斗,以及对付大批小兵时的周身爆炸技巧。本作的战斗明显要更为流畅,因为游戏追加了空中锁链拉近敌我距离的招式,令玩家在攻击完一个目标之后可以马上接近下一个敌人。而超大攻击力的新武器也让战斗的魄力大幅提升,画面效果十分火爆。今年还有一大看点就是《变形金刚2》的电影就要上映了,不过在电影上映的同时,游戏也有不错的表现,我们一起来关注吧。

15Min 《街头霸王4》集结日本高手,官方举办全国玩家挑战赛!

《街头霸王4》的推出绝对是喜欢格斗玩家最值得庆祝的事情!连在日本沉寂了许久的“格斗之神”梅原大吾,也为了这款游戏而重出江湖,参加今年的斗剧大赛。不过在斗剧举办之前,CAPCOM官方首先在日本国内举办了一场全国范围的“斗志再临《街头霸王4》全国大赛”。很多日本街机格斗高手都参加了这次的比赛,不过可惜的是,梅原没有显身本次大赛。恐怕是因为之前已经切磋过很多次,现在正在家中苦练备战的缘故。通过这次比赛,我们可以看到现在《街霸4》已经掀起了新的格斗热潮!

10Min 精彩Live试玩 新无双更爽快

PSP的《真三国无双 联合突袭》在前不久放出了下载试玩,这款游戏改变了传统的游戏模式,有些类似网游的设定。其画面效果可以说是达到了PSP的巅峰水准,而且操作感甚至比家用机的《真三国无双5》还要出色。并且这次的试玩版记录也可以继承到将来的正式版当中,等于这款掌机大作提前来到了玩家的面前。喜欢无双的朋友们,咱们开战吧!



15Min 国产同样精彩 丁果MP4评测

所谓国产掌机,不过是我们自己对这个产品的称呼,大家可别认为这是山寨货,其实人家是标准的多功能MP4,但因为其中搭载了太多的娱乐功能,并且游戏方面也做得非常出色。现在PSP价格很高,如果大家仅仅是想玩以前的模拟游戏的话,这款丁果A320游戏MP4也是不错的选择。另外说一句,这款掌机也支持电视输出,显示效果绝对不亚于PSP呢!



20Min 《生化危机》全系列回顾!让你了解更多隐秘的历史!



《生化危机》这个系列相信不会有人没有听说过,绝大多数玩家肯定至少都接触过系列作品,更有很多玩家将其视为恐怖类型中首屈一指的经典!从本期开始,我们将为大家陆续介绍《生化危机》系列的历史资料,包括其一开始的创意来源,吸收了哪些游戏的创意元素,以及各类衍生作品和对其他作品的影响等等。绝对是生化迷们不可错过的视频教科书!这个节目的内容非常丰富,我们将分为多期连载。就算是老牌的生化玩家恐怕也不可能了解节目中所透露的所有秘密!不信?那就赶紧来看看吧!

《电击收藏》,诚征各方玩家的精彩创意
如果您更为我们的节目增光添彩,那就赶紧秀出你自己吧!

●如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
●如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影像等),请致电:010-64472729转401。



口袋迷们的新春大礼
书+环保袋+DVD+CD
精彩内容
09剧场版特报
你所不知道的
白金世界
任天堂污钱史
超多精彩文章
超值大礼
百变皮卡丘
环保袋
双面图案！独家设计！
12种皮卡丘造型收录！连日本玩家也眼馋的珍藏图案！
超值定价
19.8元
全国热卖中
VOL.15
邮购请注明“口袋迷15”（邮购免收邮资）
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011 联系电话：010-6447 2177/2180
口袋迷
POKéMON FAN
特别策划
任天堂污钱史
口袋妖怪2008大事记
实用玩法
PM图片修改
特别报道
2009剧场版
超克的时空
人气连载
珍珠钻石动画大放送
口袋最新周边
权威研究
你所不知道的
白金世界
白金反转世界攻略
迷宫探险队全道具研究
震撼组合
DVD+CD
08剧场版
正式版、MP4双版本收录
全游戏/音乐附送
全部官方游戏、同人游戏、修改版游戏及模拟器大合集，口袋系列精彩七大唱片全部收集！
新春大礼
口袋妖怪全游戏收集计划（掌机版）
全部官方游戏ROM＆同人游戏＆模拟器光盘收录
2008口袋剧场正式版
基拉帝纳与冰空的花束
CD-ROM赠送
超豪华
2008口袋剧场MP4格式
基拉帝纳与冰空的花束（PSP对应）
CD-ROM赠送 大满载
口袋妖怪音乐典藏大集合！
七大悦耳人气唱片超值附送